ПОСОБИЕ ДЛЯ НОВИЧКОВ В МИРЕ **STAR WARS GALAXIES!**

COMPUTER GAMING WORLD
Russian Edition

№11(18), НОЯБРЬ 2003

ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ СКИРИНШОТЫ И ИНТЕРВЬЮ

Unreal Tournament 2004
Возвращение короля Deathmatch

ЭКСКЛЮЗИВ!

Jedi Knight: Jedi Academy
Красочный экшен со световыми мечами. Эксклюзивный обзор *CGW*

Knights of the Old Republic
Ролевой шедевр от BioWare готовится к релизу на PC!

ЗАЛ СЛАВЫ
ЛУЧШИЕ ИГРЫ ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ

Doom III! Half-Life 2! Max Payne 2!
Новые скриншоты и новости о самых крутых шутерах всех времен и народов



TECH: **ТЕСТИРОВАНИЕ** шести рулей! **СДЕЛАЙ САМ**: Собери свой домашний кинотеатр. Устанавливаем Pentium 4 с частотой 3 ГГц. **MAXSELECT TRAVELBOOK** – ноутбук для самых требовательных. **MSI MEGA PC** – Ящик Пандоры наоборот. **НОВОСТИ**. **КРЯКНУТЫЙ КЕЙС ЛОЙДА**.



Бремя эксклюзива



Американский *CGW* «первым» опубликовал обзор *Jedi Academy*. И что с того?..

Так называемые «эксклюзивные» обзоры – штука сложная и не всегда хорошая. Игровые журналы, как правило, жадно за них хватаются, а потом не знают, что с ними делать. Обычно это происходит так: какая-нибудь крупная компания (например, LucasArts) предлагает какому-нибудь изданию (допустим, *CGW*) первым оценить свою новую игру (скажем, Jedi Academy), взамен требуя поместить ее картинку на первую страницу журнала. Именно такая история и произошла месяц назад с американской редакцией – и наши несчастные партнеры были вынуждены напечатать на обложке своей версии *CGW* совершенно невыразительный рисунок из *JA*. (К счастью, мы от подобных обязательств свободны и предлагаем вашему вниманию свежий арт из *Unreal Tournament 2004*.)

Самое обидное для наших западных коллег заключается в том, что, несмотря на все их усилия напечатать обзор действительно «первыми», как правило, им это не удается. Американские авторы, редакторы и дизайнеры сбиваются с ног, работают днем и ночью, с трудом укладываются в намеченный срок сдачи номера – и все равно какой-нибудь игровой сайт (как правило, немецкий) непременно умудряется отрецензировать игру ДО того, как соответствующий выпуск журнала поступит в продажу...

Смешно все это выглядит, не находите? Тем более что на самом деле главное ведь вовсе не то, кто РАНЬШЕ всех написал об игре, а кто первым написал о ней ПРАВДУ. Возьмем, к примеру, последний фильм про Лару Крофт – наверняка, вы даже не помните, где впервые прочитали, что он – полный suxx, да это и неважно. То же самое относится и к играм. Умный читатель обратит внимание не на самый скороспелый обзор, а на тот, где все достоинства и недостатки игры рассматриваются максимально объективно и аргументировано. Возможно, для вас таким обзором станет именно наш, возможно – нет... Но, честно говоря, я хотел бы надеяться, что объективности и авторитету *CGW* вы все-таки доверяете и будете доверять в будущем – для всех сотрудников нашего журнала это очень важно.

Но вернемся к играм, размещаемым на обложке журнала. Здесь имеется еще один весьма скользкий момент – ведь вполне может случиться и так, что данная конкретная игра нам НЕ ПОНРАВИТСЯ. Конечно, наши американские коллеги, связанные бизнес-обязательствами по рукам и ногам, честно предупреждают игровые компании, что публикация на первой странице картинки из игры еще не гарантирует той положительного обзора и высокого рейтинга. Но на самом-то деле все прекрасно понимают, что, выставляя игру на обложку, журнал невольно рекламирует ее перед всеми своими читателями и дает им понять, что считает ее заметным явлением в игровом мире. И если оказывается, что игрушка – полный провал, то догадайтесь, кого читатели винят в том, что их деньги были выброшены на ветер? Помогаем ли мы геймерам, раньше всех предупреждая их, что игра не удалась, или, напротив, почем зря привлекаем их внимание к ней и вводим в заблуждение? Из-за таких вот неразрешимых вопросов все главные редакторы игровых журналов и не могут уснуть по ночам...

Что касается пресловутой игрушки *Jedi Academy*... Я не буду ничего говорить о ней на этой страничке. Лучше прочитайте обзор, написанный американским главредом Джеффом Грином. А потом попытайтесь представить себе, какие эмоции испытали, ознакомившись со статьей, боссы LucasArts. Наверняка, это были весьма смешанные чувства...

Сергей Лянге
Главный редактор

РЕДАКЦИЯ В США
Главный редактор **Джефф Грин** Редактор **Кен Браун** (Read Me, CD-ROM) Ведущий редактор **Дана Джонгевваард** (Gamer's Edge) Технический редактор **Уильям О'Нил** (TECH) Редактор раздела Reviews **Роберт Коффей** (RPG, Strategy) Редактор раздела Previews **Том Прайс** (Sims, Sports) Редактор раздела прохождений и Специальных репортажей **Тьерри Нгуен aka Scooter** (Action, Features) Литературный редактор **Дженнифер Вулф**

ЖУРНАЛ №1 О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

11(18), ноябрь 2003

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор **Сергей Лянге** serge@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Лев Емельянов** lev@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Сергей Долинский** (OL) dolser@cgw.ru
Редактор **Юрий Левандовский** (CD) cd@cgw.ru
Литературный редактор **Юлия Транквелицкая**
Фотограф **Елизавета Емельянова**

ART
Арт-директор **Серж Долгов**

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Оптовое распространение
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Подписка **Алексей Попов** popov@gameland.ru,
Региональное розничное распространение
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва,
Пр-кт Вернадского,
д. 105

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов

Финансовый директор
Борис Скворцов

Издатель
Юрий Поморцев

(game)land

ЗАО «СК Пресс»
109147, Москва,
ул. Марксистская, 34
корп. 10

Генеральный директор
Леонид Теплицкий

Издательский директор
Евгений Адлеров

Издатель
Николай Федулов



УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография
OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 45 000 экземпляров
Цена свободная


NVIDIA.
GEFORCE FX Go
max select
TravelBook M5Wide
великолепное сочетание мощности и экономичности передовых технологий Intel Centrino и NVIDIA GeForce FX Go
Графический процессор NVIDIA® GeForce™ FX 5200Go обеспечит кинематографическую мощь спецэффектов в современных играх
Технологии Intel® Centrino™ и NVIDIA® PowerMizer™ обеспечат длительную работу от батарей
Широкоэкранный дисплей (соотношение сторон 15:10) это – удобство работы, комфортный просмотр DVD-фильмов и широкий угол обзора в 3D-играх
www.maxselect.ru/m5wide
Торговая марка Centrino™ является
Торговая марка GeForce™ является собственностью компании NVIDIA®.



COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition
НОЯБРЬ 2003, №11(18)

Теперь ты можешь раздавить противника одним пальцем.

N-Gage Битва. 28-29 ноября.
Лужники. УСЗ "Дружба".

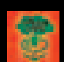


Грядет битва. N-Gage Битва. Испытай себя в игре!
24 часа. Один против всех. Друг против друга. Все вместе.
Подробности на www.nokia.ru/n-gage







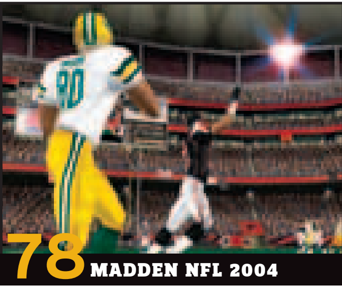




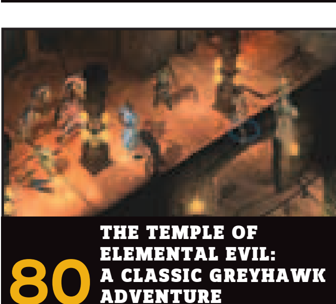
СОДЕРЖАНИЕ

«Эй, я в этом городе впервые. Не покажешь мне дорогу до своей квартиры?»

64 NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
Мощные машины и горячие девочки – два главных элемента нелегальных ночных гонок.



78 MADDEN NFL 2004



80 THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL: A CLASSIC GREYHAWK ADVENTURE



76 MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Preview

Review



28 READ ME
Красиво просто до ужаса...

141 TECH
Ящик Пандоры наизнанку, или Шкатулка с драгоценностями.



Территория новостей

За месяц. Ретроспектива. В фокусе. Главное. Для вас. СЕРГЕЙ ЖУКОВ

Привычный заголовок к рубрике новостей с трудом вяжется с содержанием сегодняшнего выпуска. Скорее подошло бы что-нибудь вроде «Виртуальный некролог». Весь прошедший месяц большинство игровых изданий либо сходило с ума по событиям вокруг *Half-Life 2,* либо сообщало о закрытии очередного проекта или студии. Выход *HL2* планировался уже на эту осень, но по ряду причин был отложен аж до весны следующего года. *Duality*, облизанная со всех сторон многочисленными превью, приказала долго жить. Свои два цента не забыла вставить и CDV. А ведь начиналось все так радужно...

Hack-Life

Еще недавно Valve оправдывала вынужденную отсрочку релиза многообещающим анонсом многоязычности потенциального шедевра. По словам разработчиков, *HL2* должен выйти сразу на двенадцати (!) языках, перевод и озвучка которых требуют солидный промежуток времени. Вдобавок к этому, не успев выпустить игру даже на родном английском, Valve умудрилась анонсировать некую расширенную версию *Half-Life 2* (это помимо трех вариантов, о которых мы писали в прошлый раз). Спасибо, конечно, но для начала хотелось бы увидеть оригинал, не говоря уже о дополнениях.

Но, похоже, в ближайшие полгода насладиться продолжением похождений Гордона Фримена не получится. Несмотря на продаваемые на территории России контрафактные диски с логотипом *HL2* на обложке и огрызком сырого кода внутри, полноценный вариант игры появится, как говорят сами девелоперы, лишь в апреле 2004 года. Вполне возможно, причиной столь солидной отсрочки может стать недавняя кража исходников проекта. Точнее, не факт воровства как таковой, а ставшие открытыми для атак непорядочных игроков внутренности. В настоящий момент идет залатывание дыр сетевого кода и установление защиты от вездесущих читеров.

Сама же история с кражей кода *Half-Life 2* произвела большую шумиху, чем альфа-версия *Doom 3*, столь же таинственно просочившаяся в Интернет. Известно, что исходный код был ловко стянут с компьютера Гейба Ньюэлла – основателя Valve. Из интервью с незадачливым руководителем становится известно, что неприятности начались еще 11 сентября, когда Некто начал пользоваться личным почтовым адресом Гейба. За проблемами с почтой последовало появление троянов, отслеживающих деятельность владельцев, на всех компьютерах компании, странное поведение операционной системы на машине Ньюэлла и всеобщее беспокойство из-за предполагаемого существования вируса внутри локальной сети. Наконец, кульминацией всех неприятностей, длившихся более недели, стала кража *HL2*.

Что же представляет собой позаимствованный злоумышленником код? Вряд ли что-то вразумительное, поскольку модели, карты, текстуры и вообще все остальное осталось нетронутым. Скомпилировать такого монстра и превратить его в играбельный вариант практически невозможно. Не помогут в этом и находящиеся там же редакторы уровней и анимации губ, а так же части тела Team Fortress 2. Подобный полуфабрикат годится разве что в качестве затравки, заранее раскрывающей сюжет игры и ее персонажей. Наибольшую ценность представляет лишь движок игры, что, по сути, является серьезной потерей для Valve. Принимая этот факт во внимание, разработчики *HL2* вынуждены теперь в срочном порядке менять основные куски программы, дабы наиболее талантливые читеры не смогли воспользоваться найденными дырами (а это, согласитесь, будет очень легко сделать, имея на руках оригинал).

Однако похитители не остановились на краже и собрали таки некое подобие рабочей версии из того, что удалось стянуть с компьютера г-на Ньюэлла. Видимо, именно это убожество и пытается сойти за конечный вариант на наших многострадальных прилавках. Будьте внимательны и не поддавайтесь на уговоры продавцов, ибо рискуете напрочь отбить желание покупать полноценную версию, имеющую все шансы стать игрой года! Максимум на что способна доморощенная компиляция жалкой трети кода – это кое-как передвигаться, не падать каждую минуту и действительно походить на *Half-Life 2*. Чем закончатся неприятности с кражей исходников, пока неизвестно. Amazon.com продолжает упрямо утверждать: «This item will be released on December 1, 2003», а представители Vivendi Universal – упорно пугать апрельскими сроками выхода. Какой бы из вариантов ни оказался правильным, с этим можно только смириться, как с природным явлением.

Криминальное чтиво

Разумеется, понять Valve можно. Игроков, пользующихся программами-взломщиками, не любят нигде, особенно в Blizzard. Несколько раз уже компания занималась глобальной чисткой и баном регистрационных ключей, чьи владельцы в чем-то провинились на серверах Battle.net. Вопреки сложившемуся мнению о порядочности западных граждан по сравнению с нашими, и там находятся сообразительные личности, с радостью обменивающиеся друг с другом серийными номерами к любимым играм. Разумеется, подобная находчивость не остается незамеченной со стороны владельцев. Так, результатом последней «уборки мусора» стало закрытие почти трехсот тысяч эккаунтов *StarCraft*, около ста тысяч эккаунтов *Diablo II* и сорока тысяч эккаунтов *Warcraft III*. К любителям несанкционированного доступа присоединилось почти пятнадцать тысяч жуликов, пытавшихся применять запретные приемы на полях *Warcraft III*. Конечно, никто не мешает пойти в магазин и приобрести еще одну копию игры, подписавшись для пущей верности другим псевдонимом. Но изменится ли от этого внутреннее содержание покупателя? Вряд ли. В любом случае, в сложившейся ситуации выиграет только Blizzard Entertainment, чьи проекты и без того продаются в неприличных объемах.

Богатый на околокриминальные события месяц ознаменовался еще одним эпизодом на тему судебных разбирательств, о которых мы неустанно пишем уже который месяц. На сей раз пудинг не смогли поделить два крупных издателя – Vivendi Universal и Interplay. Согласно иску, поданному Vivendi, Interplay нарушила правила распространения игр, описанные в контракте, оправдывая свое поведение невыплатой неких денежных сумм. Речь идет о предыдущем обвинении уже со стороны Interplay, в котором компания жаловалась на удержание представителями Vivendi Universal резервного фонда и отказы в выплате. Не дождавшись судебного решения и пропустив мимо ушей опровержение, предоставленное администрацией Vivendi, Interplay разорвала соглашение в одностороннем порядке. Негативно восприняв это событие, Vivendi обратилась в судебные инстанции с просьбой ограничить Interplay в части распространения своих продуктов. Но Interplay тоже не сдает позиции и в свою очередь обвиняет Vivendi Universal в тех же грехах, касающихся нечестной работы и нарушения договоров (к примеру, недостача в выплате доли за *Lionheart: Legacy of the Crusader*). Драка между компаниями продолжается до сих пор, а для *Baldur's Gate 2: Dark Alliance* и *Fallout: Brotherhood of Steel* уже ищут новых дистрибьюторов.

Более интересной с точки зрения комичности является судебная тяжба Ubisoft и... Ubisoft Montreal. Иск, поданный головной компанией на пятерых сотрудников своего подразделения, обвиняет несчастных в том, что те, мол, покинули без спросу свои рабочие места с целью присоединения к местному подразделению Electronic Arts. Вероятнее всего, обвинение и впрямь имеет под собой почву, подкрепленную рабочим соглашением с конкретными людьми. При этом позиция представителей Ubisoft очень жесткая. Вице-президент Джефф Браун без обиняков заявил, что данный иск либо очень сильно испортит карьеры перебежчиков, либо тем придется весь оставшийся год вкалывать на «МакДональдс». Столь резкое заявление ри-

THE FALL OF M



сует в воображении характерный пейзаж тростниковой плантации, покинуть которую равносильно преступлению.

Отмены и задержки

Не менее забавно и периодическое появление разработчиков *Duke Nukem Forever*, каждый раз открывающих очередные подробности затянувшегося в развитии проекта. В последнем заявлении представитель 3D Realms Джордж Бруссар заявил, что графическое ядро игры меняться больше не будет (не прошло и три года). В качестве подтверждения не страдающий повышенной скромностью Джордж подчеркнул, что уже сейчас *DNF* заткнет за пояс любой из грядущих шедевров, включая *Half-Life 2* (не говоря уже о *Doom 3*). Простите, господин Бруссар, мы не только сомневаемся в этом, но и о вашем гениальном творении вспоминаем со скептической ухмылкой, поскольку своей «призрачностью» *Duke Nukem Forever* уже давно переплюнул канувший в историю экшен *Prey*.

Столь же удручающе проходит и разработка *Shenmue III* – игры, хоть и не имеющей PC-инкарнации, но слишком значимой, чтобы опускать сообщения о происходящем с ней. По словам Ю Сузуки, проект еще не готов. Более того, он даже не анонсирован ни на одной из платформ, включая ставшую родной для Sega Xbox. Речи о портировании единственной в своем роде адвенчуры на «персоналки» не идет и вовсе. Посему, пока еще есть возможность, обзаведитесь покойной и оттого невероятно дешевой Dreamcast ради первых двух частей *Shenmue* – оно того стоит.

Продолжает регулярно снабжать неприятными новостями и лидер последних месяцев – немецкий издатель CDV Software. На сей раз под гнев руководства подпали сразу три проекта: неплохой, но уже почивший шутер *Sabotain* – был умерщвлен без предупреждения; подающий надежды экшен *Psychotoxic: Gateway To Hell* – отложен до конца зимы следующего года по причине недостаточного качества продукта; порнографический бардак *Lula 3D*, находящийся в данный момент на стадии доработки и так же запланированный на начало 2004-го. Пока CDV закрывает и откладывает свои потенциальные хиты, на наши головы сыплются третьесортные бастарды вроде *Heaven & Hell*.

Наконец, чтобы окончательно добить ставших осторожными игроков и избавить их от еще одного повода потратить деньги на цветастую коробку, о банкротстве объявляет Trilobite Graphics, до последнего момента разрабатывавшая помесь *Splinter Cell* и *MGS2* од названием *Duality*. Один из самых многообещающих проектов находится сейчас в подвешенном состоянии и будет висеть до тех пор, пока не найдется желающий его приобрести. Хотелось бы надеяться, что это все же произойдет, а история с *Galaxy Andromeda* не повторится.

Наряду с проектами, полупрозрачное существование ведут и некоторые студии. Результатом шаткой деятельности последних чаще всего является закрытие порой весьма талантливых компаний. Так, британская компания Lost Toys, успевшая реализовать за несколько лет своего существования лишь пару проектов – пародию на «Бегущего человека» *MoHo* и железобетонную *Battle Engine Aquilla* – вынуждена была свернуть дела, по причине неспособности покрыть колоссальные затраты на разработку. Вместе с имуществом студии и ее интеллектуальной собственностью в небытие ушло и последнее детище – *Stunt Car Racer Pro*.

Впрочем, потери терпят и более крупные компании. К примеру, недавно подал в отставку президент LucasArts Саймон Джеффри. Пока ничего неизвестно о причинах ухода и о том, кто будет главой компании в будущем, но для самой фирмы это серьезная утрата, как и предшествовавший президентской отставке уход Хола Барвуда – ведущего дизайнера и сценариста LucasArts. Исполняющим обязанности по финансовым и административным вопросам назначен Майк Нельсон.

Надежды и оптимизм

На фоне гибели целых команд, ухода отдельных головастых авторов и смерти достойных проектов сообщения о продолжении к откровенно плохим играм смотрятся особенно цинично. Малоизвестная Spiderweb Software, разродившаяся в прошлом жуткими RPG-подобными *Geneforge* и *Avernum* (последнюю удалось пощупать лично – очень страшно), анонсировала сиквел *Blades of Avernum*. Весной 2004 года нам обещают нелинейный геймплей и (внимание!) редактор уровней. Чтобы лучше представить себе абсурдность данного заявления, представьте себе набор алюминиевых иголок и пластмассовых заклепок к дешевым китайским джинсам. Do you wanna be a real cowboy, huh?

Гораздо жизнерадостнее смотрится анонс о переносе некоторых хитовых игр с враждебных «Маков». Некоторое время назад на PC была портирована неплохая, но странновато оформленная *Escape Velocity: Nova*, отпугнувшая многих примитивной технической реализацией. Вслед за ней MonkeyByte Development планирует перенести другую космическую стратегию – *Galactica A.D*. Как и в десятках других подобных игр, нас ждут битвы за галактические системы, колонизация чужих и не очень планет, дипломатические интриги и еще целый вагон знакомых по *Master of Orion и Galactic Civilizations* вкусностей, включая неприличное количество окошек со статистикой. За последним последят сотрудники Sacred Tree Software, занимающиеся портированием проекта с дружественной аббревиатурой G.A.D.

Тему переносов и ремейков поддерживает также некая inXile Entertainment, основанная Брайаном Фарго, бывшим руководителем Interplay. Речь идет, конечно же, о *The Bard's Tale* (культовой в прошлом RPG), чья разработка продлится еще год. Жанр игры определяется пугающим Action/RPG, что наводит на грустные воспоминания о *Diablo II* и *Dungeon Siege*. Первая, к счастью, не планирует обзаводиться продолжением, вторая – очень даже. В любом случае, еще один hack&slash-дудом получить не хотелось бы, особенно от выходцев из Interplay.

Однако авторы обещают нам гораздо большее, чем тупое размахивание ржавыми мечами всю дорогу. Базирующаяся на измененном движке от *Baldur's Gate: Dark Alliance, The Bard's Tale* будет все-таки ближе к RPG. Основное внимание уделяется интересности прохождения, квестам и, как ни странно, юмору. Судя по некоторым анонсам, TBT будет больше напоминать пародию на ролевые игры. Поводом для насмешек служат многочисленные штампы, начиная от обаятельных грызунов в полутемных подвалах и заканчивая героическим закадровым голосом, призванным, как водится, ввести нас в состояние священного ужаса. На протяжении всей игры Бард будет издеваться над этим самым голосом и делать некоторые вещи по-своему. Помимо привычного сокращения отрицательно-

CD 1

ДЕМО-ВЕРСИИ:
Beyond Good & Evil
Chaos Legion
Worms 3D
Lord of the Rings: Return of the King

ПАТЧИ:
Star Trek: Elite Force II
Lionheart: Legacy of the Crusader
Halo: Combat Evolved
Ufo: Aftermath
Age of Mythology
Kreed
«Пираты Карибского Моря»
«Операция Silent Storm»
«Заклятье»
«Will Rock: Гибель Богов»

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ HALF-LIFE:
Mod International Online Soccer
Mod Point of View
Mod Rival Species
Mod Snow War
Mod Underworld

БРАТЬЯ МЕНЬШИЕ:
Игры для сотовых телефонов Nokia
Игры для КПК на основе Palm OS
Игры для КПК на основе Win CE OS





CD 2

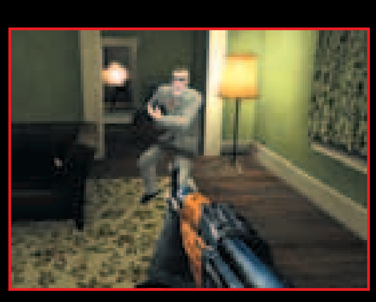
ВИДЕО:
Call of Duty
Command & Conquer Generals: Zero Hour
Counter Strike: Condition Zero
Dungeon Siege: Legends of Aranna
Deus Ex: Invisible War
Far Cry
Lineage II: The Chaotic Chronicles
Max Payne 2: The Fall of Max Payne
Medal of Honor: Pacific Assault
Need for Speed: Underground
Nitro Family
Contract J.A.C.K
Painkiller
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Sim City 4: Rush Hour
Half-Life 2
Unreal Tournament 2004

ГАЛЕРЕЯ:
Unreal Tournament 2004
Contact J.A.C.K.
Need for Speed: Underground

БОНУСЫ:
Скринсейверы, обои и иконки для Jedi Knight II: Jedi Outcast
Скринсейверы, обои и концепт-арты для игры «Республика: Революция»
Обои и концепт-арты для Need for Speed: Underground
Обои для Temple of Elemental Evil

МУЗЫКА:
Саундтрек игры «Код Доступа: Рай»

СОФТ:
Media Player
Quick Time Player
DivX
WinRAR
Драйвера для ATI Radeon
Драйвера для nVidea GeForce



го генофонда, в наши обязанности войдут беседы с NPC, так или иначе влияющие на развитие сюжета (о, сколько раз мы слышали эти слова). Прототип Шрека обойдет четырнадцать различных локаций, на что разработчики отводят порядка тридцати часов реального времени. Глава inXile заявил: «Мы делаем игру для умных людей и вовсе не планируем опускаться до уровня пятнадцатилетнего фаната *D&D*». Последнее радует особенно, принимая во внимание количество безумцев, до сих пор оседающих на серверах *Diablo II*.

Вдогонку к анонсу *The Bard's Tale* студия inXile Entertainment официально подтвердила разработку *Wasteland*. Из названия несложно догадаться, что нас ждет пост-ядерная RPG, являющаяся, как это принято у inXile, ремейком бла-бла-бла… Мир Wasteland всенепременно будет следовать классическим канонам жанра, обзаведется гениальным геймплеем и обязательно порадует поклонников пост-апокалиптических вселенных максимальной схожестью с оригиналом. На сегодняшний день проект находится в зачаточном состоянии.

Другой радиационный продукт – *The Fall: Last Days of Gaia* – выйдет уже в первом квартале следующего года. Немецкая студия Silver Style Entertainment заканчивает разработку RPG, история которой рассказывает о катастрофе, произошедшей в недалеком 2083-м году и уничтожившей львиную долю населения Земли. Выжившие люди впадают в дикую депрессию, и в мире воцаряется хаос. Главный герой *The Fall* начинает свое путешествие с южной части США, потеряв там семью и друзей вследствие катаклизма. Внешне игра сильно напоминает творение соотечественников Silver Style – Gothic, однако внутри обещана четкая ориентация на сюжет. Экшен, конечно, прилагается, но он вторичен.

На протяжении всего пути нас будет развлекать целая тысяча NPC, полторы сотни побочных заданий заставят поломать голову, а многочисленные ответвления сюжета и динамический мир вызовут желание не раз вернуться к игре. Одним словом, грозит все то, что обещает любая уважающая себя компания, занимающаяся разработкой RPG. Из активных элементов остались регулярные стычки с неприветливыми согражданами и использование транспортных средств. Ролевая система несет в себе знакомые с детства strength, dexterity, agility, constitution, charisma и intelligence, а также полтора десятка скиллов из *Fallout*. Завершают список ингредиентов три сотни предметов и пятьдесят разновидностей оружия. Впечатлившись собственным внушительным перечнем достоинств, разработчики уже планируют выпустить продолжение к *The Fall*, нисколько не сомневаясь в успехе своего чада.

Бесплатный сыр

И если популярность немецкого «*Fallout 3D*» пока что под вопросом, то у серии *NASCAR* сей этап жизни давно позади. Недавно канадский издатель Electronic Arts обзавелся остатками лицензии на вышеупомянутую марку (напомним, что права на разработку игр с пометкой *NASCAR* для консолей были получены ранее, и в этот раз EA разорилась только на ту часть лицензии, которая относится к PC). Являясь официальным спонсором гонок *NASCAR*, Electronic Arts периодически проводит рекламные акции, совмещая виртуальные препести с особенностями реальной жизни. Не так давно EA Sports провела очередное состязание – *Take the Talladega Challenge*. Всем заинтересовавшимся предлагали сразиться с одним из пилотов *NASCAR* при помощи игры. В качестве платформы была выбрана PlayStation 2, в качестве оружия – *NASCAR Thunder 2004*. Призовой фонд акции, призванной поддержать выход игры, составлял десять тысяч долларов. В итоге неумелого наскаровского гонщика уделал восемнадцатилетний мальчишка из Небраски – большой поклонник кольцевых ралли.

Но любителей нарезать круги и не только в гонках можно отыскать по всему миру. Дошло даже до выхода игры, чья идея основана на мире окружностей. А точнее – колец. Особенность бесконечной онлайновой забавы *Destiny Sphere* в том, что она совершенно, то есть абсолютно, а точнее, стопроцентно бесплатна. Сделанная на Macromedia Flash, игра требует лишь наличия стандартного браузера и не просит скачивать клиентскую часть, что само по себе удивительно. В качестве особенностей *DS* называются: полное отсутствие ограничения на количество игроков (еще одно чудо… а если миллион?), три отличных друг от друга расы с персональными плюсами и минусами, две религии, семь областей науки для исследования, пять видов ресурсов и столько же разновидностей типов населения (ученые, археологи, рабочие, экономисты и, конечно же, дубоголовые военные), а также четыре кольца, поделенные на соты с возможностью колонизации последних. Общение между игроками происходит при помощи интегрированного почтового клиента или на форуме. С одной стороны, подобные продукты заслуживают внимания отсутствием платы. С другой – получается мультяшная скукотища а-ля *Ragnarok Online*, способная привлечь лишь падких на все онлайновое корейцев. В любом случае, я уже отправился на сайт *Destiny Sphere*. Встретимся через два с половиной миллиона секунд.

Кремниевый титан от AMD

Хотя в ближайшее время праздников не предвидится, каждый уважающий себя геймер уже выбрал себе подарок – *Athlon 64* от AMD. Новинка знаменует следующую ступень развития процессоров, и отличается от своих предшественников, как это понятно из названия, 64-битной архитектурой. Если верить корпорации AMD, то при использовании специальных 64-битных программ, для которых оптимизирован этот процессор, производительность взлетит до небес. Но пока из таких программ нам доступны только две – бета-версии операционных систем *Microsoft Windows Server 2003* и *Windows XP 64-Bit Edition*. Вы понимаете насколько это мало!? Заранее предчувствуя недовольство, вызванное этим обстоятельством, инженеры AMD сделали возможным выполнение на этом процессоре старых 32-битных программ, так что те, кто отдаст дань моде и прямо сейчас купит этого кремниевого монстра, смогут без проблем играть в старые игры.

Будут выпускаться несколько модификаций нового процессора. Одна предназначена для использования в мобильных компьютерах, а две других – для настольных ПК. Это *Athlon 64* и *Athlon 64 FX*, нацеленный на самых требовательных пользователей, то есть на тех, кто играет в игры. Модель FX обладает контроллером памяти с шиной 128 бит и может быть установлена в гнездо для процессора Opteron.

Если, прочитав все это, вы решили купить *Athlon 64* прямо сейчас, то поспешите обратиться в компанию Inline, которая одной из первых в нашей стране начала предлагать этот процессор. Наш журнал не оставил это событие без внимания – 11 октября мы присутствовали на Савеловском рынке, где корпорация MicroStar International вместе со своим российским партнером, компанией Inline, демонстрировала компьютерной общественности свои последние достижения, основанные на связке *Athlon 64* и системной платы MSI K8 Neo.

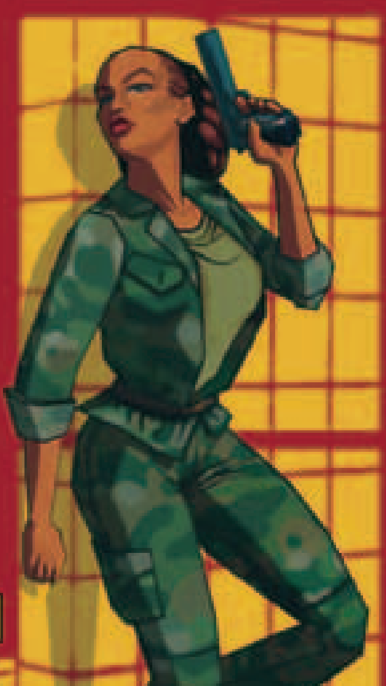
Комплект, состоящий из этой системной платы, процессора и вентилятора первые три покупателя могли приобрести по цене $500. Для остальных цена составляла $550, при реальной цене комплекта около $650. Основная ценность этой акции заключается в том, что пока процессоры Athlon 64 производятся в ограниченном количестве, и найти их не так уж просто.



Несмотря на свою 64-битную архитектуру, *Athlon 64* работает и с обычными 32-битными программами.

Акелла







DARGAUD

pc cdrom



Кто он? Политический убийца, оборвавший своей пулей жизнь президента или пешка в чьей-то безжалостной игре? Лишь знак XIII, вытатуированный на груди, и ключ от сейфа могут дать ответ и шанс на выживание в новом убойном FPS!

- Графический движок Unreal™ следующего поколения;
- Полная интерактивность игровой вселенной!
- Огромное разнообразие оружия приятно поразит вас: 4 вида пистолета, винтовки, различное холодное оружие (включая метательные ножи), и многое другое!







ЧЕТВЕРТАЯ ЧАСТЬ ЭПОПЕИ JEDI KNIGHT ПОЛУ

ИЗДАТЕЛЬ: **LUCASARTS** РАЗРАБОТЧИК: **RAVEN SOFTWARE** ЖАНР: **FIRST-PERSON SHOOTER** ЦЕНА: **$49.95** ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 450,**



ЧИЛАСЬ НЕПРОСТИТЕЛЬНО ЛЕГКОЙ **ДЖЕФФ ГРИН**

128 MB RAM, 32 MB VIDEO, 1.3GB НА ДИСКЕ РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 600, 256 MB RAM, 1.5GB НА ДИСКЕ**



Сражаемся с плохими парнями на заснеженной планете Hoth. К счастью, на сей раз нам не придется вспарывать брюхо своего скакуна и залезать туда, чтобы согреться. Бр-р-р...

Для начала я хотел бы, воспользовавшись случаем, пнуть последние серии *«Звездных Войн»* – как фильмы, они получились на редкость отстойными. Главное достижение *Эпизода II* заключается в том, что он умудрился стать еще хуже, чем *Эпизод I,* – это настоящий подвиг, учитывая, что кошмарный Джа-Джа Бинкс в нем почти не появлялся!

Надо признать, господа, что на протяжении последних лет именно компьютерные игры поддерживали в нас интерес к вселенной *Star Wars* – ибо они передавали живой дух классической трилогии намного лучше, чем недавние высокобюджетные кинокартины. И если не брать древние космосимуляторы (линейка X-Wing) и совсем свежие ролевые шедевры (*Knights of the Old Republic* от BioWare), то окажется, что самой популярной и любимой в народе *Star Wars*-эпопеей была серия *Jedi Knight,* стартовавшая в 1994 году с выходом 3D-экшена *Dark Forces.* Именно благодаря *Jedi Knight* мы получили возможность по-настоящему окунуться в фантастический мир *«Звездных Войн»,* поскольку все игры данной серии отличались мощной сюжетной линией, вниманием к деталям и увлекательнейшим, динамичным геймплеем.

Jedi Knight: Jedi Academy является четвертой частью прославленной эпопеи и одновременно это первая игра, радикально отходящая от классических канонов, по которым создавались все ее предшественники. Результат получился... неоднозначным. Я не знаю, в чем здесь дело – возможно, авторы хотели угодить владельцам Xbox и всяким прочим казуалам, – но вместо сложнейшего хардкорного шутера, предъявляющего высочайшие требования как к спинному, так и к головному мозгу, мы получили совсем легкую в прохождении и ненапряжную игрушку. С другой стороны, я должен признать – несмотря на то, что *Jedi Academy* однозначно является самой слабой игрой в линейке *Jedi Knight,* я лично получил от нее море удовольствия. Страдая от недостатка сложности и масштабности, *Jedi Academy,* тем не менее, дает тебе возможность вволю покрошить плохих парней с помощью светового меча – а такое, поверьте, дорогого стоит!

ВМЕСТО СЛОЖНЕЙШЕГО ХАРДКОРНОГО ШУТЕРА МЫ ПОЛУЧИЛИ СОВСЕМ ЛЕГКУЮ В ПРОХОЖДЕНИИ И НЕНАПРЯЖНУЮ ИГРУШКУ.

КАКОЙ ВКУС НИ ВЫБЕРИ – ВСЕ РАВНО ПОЛУЧИШЬ ВАНИЛЬ

Как и в предыдущих играх серии, действие *Jedi Academy* разворачивается уже после завершения *Эпизода VI «Возвращение Джедая».* Империя пала, и Люк Скайуокер преподает искусство владения Силой юным дарованиям, мечтающим стать джедаями, в специальной Академии на планете Явин-4. Но на сей раз, в отличие от всех предшествующих частей, мы впервые играем не за агента Повстанцев Кайла Катарна, успевшего стать настоящим символом эпопеи *Jedi Knight,* а за совершенно новый персонаж. Что касается Кайла, то он подобно Люку превратился в обычного NPC, который периодически помогает герою добрым советом и несколько раз сражается бок о бок с ним.

Но если герой – не Кайл Катарн, то кто же он тогда? Хороший вопрос. При первом запуске игры вы попадаете на экран генерации персонажа, глядя на который вполне можно поверить, что мы ДЕЙСТВИТЕЛЬНО имеем возможность создать себе уникального протагониста. Но на самом деле это не так. То есть вы, конечно, имеете некоторую свободу в выборе расы и пола (на выбор предлагаются: мужчина Rodian, мужчина и женщина Human, мужчина Kel Dor, женщина Twi'lek и мужчина Zabrak), но независимо от того, какой вариант вы предпочтете, полученный в итоге персонаж будет абсолютно одинаковым, и ваш вы-



Графику Jedi Academy трудно назвать выдающейся, но временами движок демонстрирует весьма живописные пейзажи.



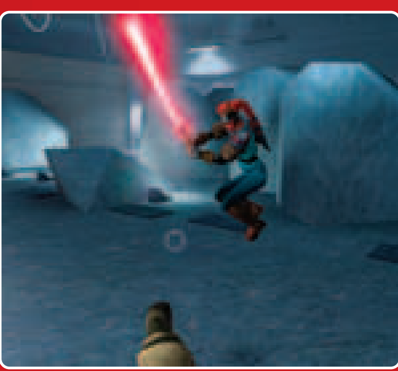
Люк Скайуокер и Кайл Катарн рассказывают прелестной юной блондинке – мне – об угрозе возрождения Лорда Ситха.

бор никак не повлияет на прохождение линейного сюжета, повествующего о приключениях молодого джедая, чье имя – Jaden Korr – равно подходит представителям как мужского, так и женского пола.

Не менее декоративными являются и другие опции, связанные с «генерацией» персонажа, например: одежда, цвет светового меча, форма его рукоятки и т.д. – все эти ваши дизайнерские решения НИКАК не отразятся на последующем геймплее. А ведь авторы могли бы сделать создание героя по-настоящему интересным и важным процессом – для этого надо было всего лишь дать каждой расе определенные бонусы и недостатки (скажем, усиление навыков, связанных с Силой или фехтованием, особые способности и т.д.). И получилось довольно глупо – дизайнеры потратили столько сил и времени, чтобы предоставить игроку возможность принимать «решения», которые на самом деле не значат ровным счетом ничего. Все равно ведь играть придется за типа по имени Jaden Korr – так и создали бы его заранее, чтобы не морочить голову себе и нам...

ВОСКРЕСИТЬ МЕРТВОГО ДЖЕДАЯ...

Однако, когда вся эта возня с «генерацией» заканчивается и начинается собственно игра, негативные эмоции сразу же сменяются положительными. Ваш корабль совершает аварийную посадку неподалеку от храма Massassi на Явине-4, и первый уровень служит одновременно и туториалом и завязкой истории, вкратце сводящейся к следующему: недобитые остатки сил Империи начали накапливать Силу, чтобы



Дуэли с Темными Джедаями на световых мечах – главная изюминка игры. Все остальные противники – всего лишь пушечное мясо.

воскресить Лорда Ситха Марка Рагноса (Lord of Sith Marka Ragnos), умершего более 5.000 лет назад. Вы соответственно должны их остановить и примерно наказать... Вообще, надо признать: чем больше проходит времени, тем более банальными и примитивными становятся сюжеты *«Звездных Войн»*, – хорошо еще, что хоть миди-хлорианы здесь не фигурируют...

Коренные отличия в структуре *Jedi Academy* по сравнению с предыдущими сериями *Jedi Knight* становятся очевидны после завершения первого уровня. Хотя, как и раньше, фрагменты глобального сюжета будут постепенно открываться вам по мере прохождения, большую часть игрового времени вам предстоит выполнять небольшие, зачастую совершенно не связанные между собой миссии, на которые героя посылают, чтобы проверить его умения и выяснить, достоин ли он носить высокое звание Джедая. На каждом этапе игры вам дается список из пяти таких миссий, и для того чтобы перейти в следующий акт, вы должны выполнить в любом порядке четыре из них. (При желании можно выполнить и последнее, пятое задание – вероятно, именно так и будут поступать все игроки за исключением разве что самых ленивых.)

Подобная структура игры, когда сюжет разделен на большие этапы, разбитые в свою очередь на миссии,



Куда запропастился мой световой меч, Чубакка?! Уже 10 лет «Звездные Войны» живут на компьютере! Как быстро, черт побери, летит время!..

Представляем полный список PC-игр, вышедших под маркой *Star Wars*. В него, разумеется, не вошли любительские конверсии, переиздания старых вещей и многочисленные поделки для маленьких детей. Мы приводим также оригинальные рейтинги и оценки, которые *CGW* в свое время выставил всем этим играм. Имейте в виду – до 1994 года наш журнал не оценивал игры количественно (т.е. в звездах), т.к. тогдашние геймеры еще умели читать слова и могли сами делать из них выводы. Шутка.

1993



X-WING (n/a, #107) Выдающийся космический симулятор по *«Звездным Войнам»*. Живая классика.

REBEL ASSAULT (n/a, #115) Коротковатый, но веселый и интересный шутер. Одна из первых хороших игр на CD.



X-WING: IMPERIAL PURSUIT (n/a, #115) Первый адд-он к *X-Wing*.

X-WING: B-WING (n/a, #115) Превосходный адд-он к *X-Wing*.

STAR WARS CHESS (n/a, #116) Шахматы, в которых Люк Скайуокер выполняет функцию вашего короля. Вау!

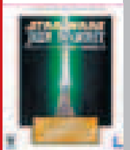
1994



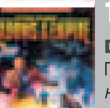
TIE FIGHTER (★★★★★ #123) Превосходный сиквел к *X-Wing*. Живая классика.

TIE FIGHTER: DEFENDER OF THE EMPIRE (n/a) Улучшенный вариант *TIE Fighter*.

1995

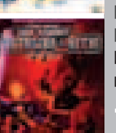


DARK FORCES (★★★★☆ #130) Первый 3D-шутер по *«Звездным Войнам»*. Играть тяжело, но чертовски увлекательно.

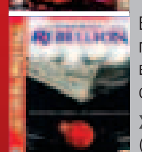


REBEL ASSAULT II: THE HIDDEN EMPIRE (★★★☆☆ #139) Игра-однодневка с превосходными спецэффектами.

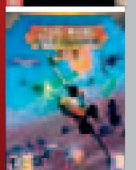
1997



YODA STORIES (★☆☆☆☆ #156) Благодаря этой игре понимаешь, что пасьянс «Солитер» – увлекательнейшее времяпрепровождение, а смерть не так страшна, как кажется.



X-WING VS. TIE FIGHTER (★★★½☆ #156) Мультиплеер – превосходен, а вот одиночный режим, увы, подкачал.



JEDI KNIGHT: DARK FORCES II (★★★★½ #161) Великолепный шутер. Главный конкурент *TIE Fighter* в борьбе за звание «Лучшей игры по *Star Wars*».

>>>

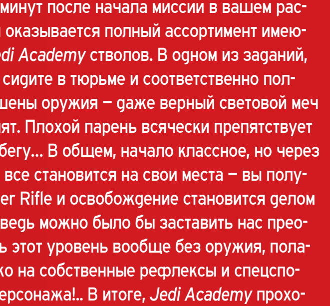
является несомненным достоинством *Jedi Academy*, ибо она, с одной стороны, делает историю менее линейной и дает игроку свободу в выборе очередности заданий, а с другой стороны – развязывает руки сценаристам и дизайнерам, позволяя им гонять персонаж по всей галактике, создавать причудливые планеты и изобретать совершенно невероятные цели миссий. Задания действительно весьма разнообразны – от крайне увлекательных до откровенно посредственных. Большую часть игры нам, конечно же, предстоит в лучших традициях жанра FPS носиться по уровням и стрелять во все, что движется, но в некоторых миссиях придется заниматься и более интересными вещами – например, спасать пленников из темницы криминального босса Хаттов, попутно избегая столкновения с гигантским ранкором (помните, Люк в свое время убил одного такого, обрушив на него тяжелую дверь). В других миссиях герою предстоит носиться на Swoop Racer'е, сражаться с самым опасным в галактике охотником за головами и т.д. и т.п...

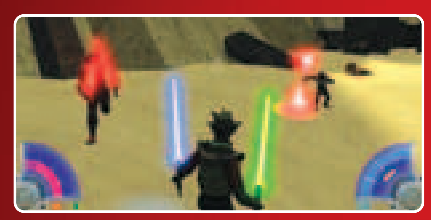
И хотя по отдельности такие «квестовые» задания вроде бы не представляют собой ничего сверхъестественного, будучи органично вплетены в игровой процесс, они приятно разнообразят бесконечную стрельбу, беготню по коридорам и прыжки по ящикам, а главное – они заставляют поверить, что окружающий вас мир – реален. Благодаря постоянным ненавязчивым упоминаниям о популярных событиях и персонажах *«Звездных Войн» Jedi Academy* придется по вкусу любому поклоннику кинотрилогии, будь он даже самый распоследний казуал...

ИЗБИЕНИЕ МЛАДЕНЦЕВ

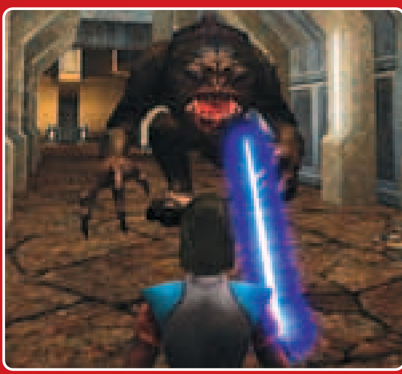
Для меня лично одной из главных проблем игры стала ее невероятная, противоестественная легкость – как правило, подобные «детсадовские шутеры» я, ни колеблясь ни секунды, называю отстоем и немедленно стираю с винчестера. Пройдя *Jedi Academy* на уровне сложности Normal, я НИ РАЗУ не столкнулся с по-настоящему трудным или опасным противником. Драки с немногочисленными боссами тоже выигрывались без особого напряжения. Если после выхода *Jedi Knight II* многие жаловались на то, что там было мало боев с использованием светового меча, особенно в первой половине игры, то в *Jedi Academy* основная проблема заключается совершенно в противоположном: здесь вам с самого начала выдают Lightsaber, после чего все эти Имперские штурмовики, рейдеры Таскена и т.д. превращаются в беспомощное пушечное мясо, не представляющее для героя ровным счетом никакой опасности.

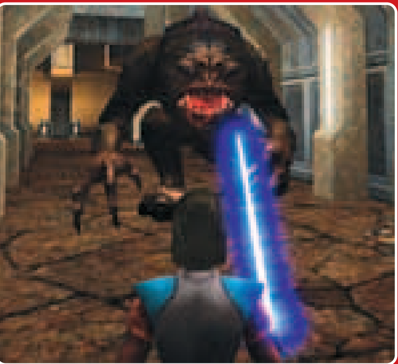
Кроме того, несмотря на то, что игра якобы дает нам возможность перед отправкой на задание выбрать персонажу оружие, по сути, это такая же профанация, как и его «генерация», – ибо уже через несколько минут после начала миссии в вашем распоряжении оказывается полный ассортимент имеющихся в *Jedi Academy* стволов. В одном из заданий, правда, вы сидите в тюрьме и соответственно полностью лишены оружия – даже верный световой меч у героя отнят. Плохой парень всячески препятствует вашему побегу... В общем, начало классное, но через пару минут все становится на свои места – вы получаете Blaster Rifle и освобождение становится делом техники. А ведь можно было бы заставить нас преодолеть весь этот уровень вообще без оружия, полагаясь только на собственные рефлексы и способности персонажа!.. В итоге, *Jedi Academy* проходится настолько легко, что становится даже обидно.





Одна драка на световых мечах следует за другой – причем, как правило, сражаться приходится против нескольких противников одновременно.





Одна из лучших миссий Jedi Academy – спасаем пленников, пытаясь избежать столкновения с гигантским ранкором.



Какая же игра по «Звездным Войнам» без удалых гонок?



STAR WARS – 10 ЛЕТ НА PC

ПРОДОЛЖЕНИЕ

SHADOWS OF THE EMPIRE (★★★☆☆ #162) Неплохой порт популярной игрушки с N64.

MONOPOLY: STAR WARS EDITION (★★☆☆☆ #165) *«Монополия» + «Звездные Войны»* = неудачное сочетание.

X-WING VS. TIE FIGHTER: BALANCE OF POWER (★★★½☆ #165) Добавляет в оригинальную игру нормальный одиночный режим.

1998

JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH (★★★★☆ #166) Добротный адд-он, но не более того.

REBELLION (★★★☆☆ #168) Навороченная, хардкорная стратегия. Идеальная забава для всей семьи.

1999

ROGUE SQUADRON (★★★½☆ #177) Еще один аркадный шутер, портированный с N64. Йо-хо!

X-WING ALLIANCE (★★★½☆ #180) Сюжет и миссии – превосходны, но баги на корню убивают все удовольствие.

EPISODE I: THE PHANTOM MENACE (★½☆☆☆ #181) Игра ничем не хуже (и не лучше) одноименного фильма.

EPISODE I: RACER (★★★★☆ #181) На удивление неплохая гонка.

2000

FORCE COMMANDER (★★☆☆☆ #191) RTS по *«Звездным Войнам»*. Хорошая идея, загубленная отвратительной реализацией.

2001

BATTLE FOR NABOO (★★★☆☆ #203) Очередной N64-порт. Отвратительные графика и AI.

GALACTIC BATTLEGROUNDS (★★★½☆ #212) *Age of Empires* во вселенной *Star Wars*.

2002

STARFIGHTER (★★★☆☆ #214) Неплохая приставочная игра, которая и в подметки не годится великому *X-Wing*.

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST (★★★★★ #215) Увлекательный сюжет, великолепный дизайн уровней, восхитительные сражения на световых мечах и эффекты Силы – все это ставит *Jedi Outcast* в один ряд с предыдущими играми *JK*, если не выше.

GALACTIC BATTLEGROUNDS: CLONE CAMPAIGNS (★★★☆☆ #217) Хороший адд-он, делающий оригинал еще лучше.

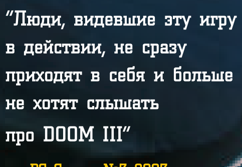
2003



GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED (★★½☆☆ #231) Могло бы быть значительно лучше.

Руссобит-М WWW.RUSSOBIT-M.RU

С 1 ноября по 15 декабря "Руссобит–М" и "Группа Союз" проводит суперакцию: ДВА DVD по цене ОДНОГО!
Спрашивайте в сети магазинов "Союз"



"Люди, видевшие эту игру в действии, не сразу приходят в себя и больше не хотят слышать про DOOM III"

— PC Gamer, №3 2003

Купи и выиграй!!!

Играй в Kreed вместе с defender

Качественные, удобные и стильные клавиатуры, мыши, акустика Defender — теперь их может выиграть каждый игрок Kreed!

Играем? Играем!!!

В акции принимают участие все покупатели игры KREED, заполнившие прилагаемую к игре анкету и отправившие её по адресу: 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652, "Страна Игр" (с пометкой "Играй в Kreed вместе с Defender"). Анкеты принимаются до 10 декабря 2003 года. Победители будут объявлены в журнале **«Страна Игр»** и на сайтах **www.russobit-m.ru, www.defender.ru, www.gameland.ru, www.ixbt.com.**

Призы не обмениваются и не выкупаются.

Первые же опубликованные кадры игры KREED стали мировой сенсацией, — графика игры не уступает лучшим проектам жанра и является просто недосягаемым эталоном всего, что было создано в России! KREED уже сейчас получил твёрдую репутацию ***"Российского ответа Doom III и Unreal II"***...

Теперь компании Руссобит-М и Defender объявляют о начале беспрецедентной акции, участниками которой станут все покупатели KREED.

В каждый упаковке KREED вы найдёте купон, отослав который, сможете выиграть один из многочисленных призов...



Руссобит-М WWW.RUSSOBIT-M.RU

Издатель «Руссобит Паблишинг». г. Сергиев Посад, Московское шоссе, д.21.

Отдел продаж: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернете: www.russobit-m.ru. Техническая поддержка: 212-27-90; support@russobit-m.ru. Сделано в России.

ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА

СТРАНА ИГР

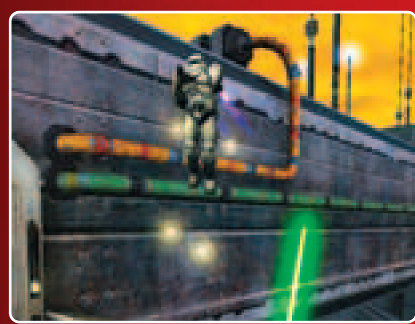
ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР АКЦИИ

defender

www.defender.ru


Боба Фетт – один из популярнейших персонажей классической трилогии – эпизодически мелькает в одной из миссий, успевая, тем не менее, доставить вам массу неприятностей.


Чубакка помогает герою разобраться с незваными гостями в одной из первых миссий.


Да, в игре есть реактивные ранцы! Идеальное орудие для честного жульничества.

Сражения на световых мечах – лучшее, что есть в *Jedi Academy*, а главное – их здесь МНОГО. Последние несколько уровней – это непрерывная битва против полчищ «обычных» противников, перемежающаяся дуэлями с Темными Джедаями, которые, в отличие от всех остальных, действительно способны доставить герою определенные проблемы. Ближе к концу игры у вас появляется возможность или освоить бой с двумя мечами, или обзавестись Lightsaber'ом с двумя лезвиями, после чего драки становятся еще более динамичными и зрелищными, особенно когда на вас одновременно наваливаются несколько противников с разных сторон.

Force Powers, которые мы постепенно осваиваем и прокачиваем в ходе прохождения, тоже здорово разнообразят геймплей и добавляют игре веселья. Разумеется, возможность выбирать заклинания при получении очередного уровня оказалась на поверку (как и все «возможности выбора» в *Jedi Academy*) чистой фикцией, т.к. Force Powers имеют только три уровня прокачки, и очень быстро вы достигаете максимума в большинстве дисциплин. Кроме того, хотя заклинания разделены на Светлую и Темную стороны Силы, освоение их никак не отражается на моральном облике персонажа – так что можете спокойно изучать «плохие» Force Powers и максимально развивать их, ничего страшного при этом не произойдет. Ближе к концу игры, правда, придется выбрать Светлый или Темный путь, но опять-таки данный «выбор» никак не связан с набором ваших заклинаний…

КОМПАНИИ RAVEN И LUCASARTS, КОНЕЧНО ЖЕ, ЗАСЛУЖИВАЮТ ПОХВАЛЫ ЗА ПОПЫТКУ ТВОРЧЕСКИ ПЕРЕРАБОТАТЬ СТАРУЮ ИГРУ.

Ситуацию усугубляет и то, что вражеский AI на редкость туп. Противники десятками гибнут, не доставляя вам никаких хлопот, даже если включилась тревога и они знают, где вы находитесь. Если в распоряжении героя имеется Disruptor Rifle или какая-нибудь другая дальнобойная пушка, то врагов можно без проблем отстреливать с дистанции, вообще не опасаясь их ответной реакции – штурмовики спокойно продолжают стоять в другом конце зала, принимая на грудь один выстрел за другим и тихо умирая. Даже финального босса я без проблем одолел, воспользовавшись зияющим пробелом в его мозгах: все, что мне потребовалось сделать – это запрыгнуть на высокий карниз, где он не мог меня атаковать, после чего я просто бил бедолагу заклинанием Force Lightning до тех пор, пока тот не скончался. Честно говоря, от последней битвы я ожидал несколько большего…

О ХОРОШЕМ

Все, что я написал об игре до сих пор, имело недвусмысленную негативную окраску, но самое парадоксальное заключается в том, что несмотря ни на что *Jedi Academy* мне ОЧЕНЬ нравится. Этот в общем-то посредственный шутер спасают две вещи: световой меч и заклинания Силы (Force Powers). Как и в предыдущих частях *Jedi Knight*, указанные элементы геймплея реализованы просто превосходно. Так что если, принимая решение о покупке игры, вы хотели именно этого, то вы это получите. Причем на самом высоком уровне.

И, тем не менее, несмотря ни на что Force Powers – рулез! Возможность сбросить противника с высоты заклинанием Force Push с последующим применением Force Grip – высшее наслаждение для любого любителя FPS. А еще мне очень нравится новое заклинание Force Sense, позволяющее отыскивать невидимые знаки при решении головоломок, выяснять местонахождение спрятавшихся противников и определять, сколько у твоего оппонента осталось здоровья.

НЕВЕСЕЛЫЙ ИТОГ

На примере сериала про Лару Крофт легко наблюдать, во что может выродиться игра, авторы которой слишком долго эксплуатируют одну и ту же тему. Четыре части эпопеи *Jedi Knight* – это много, очень много, и вероятность появления по-настоящему интересной и оригинальной игры уменьшается с выходом каждой новой серии. Компании Raven и LucasArts, конечно же, заслуживают похвалы за свою попытку творчески переработать старую игру путем замены главного героя и введения инновационной системы миссий. Но нельзя не отметить, что изменения и нововведения Jedi Academy могли (и должны!) были бы быть намного глубже и серьезнее и что игроку нужно было предоставить не мнимую, а реальную свободу выбора и возможность принимать непростые с моральной точки зрения решения в промежутках между удалым экшеном.

А так мы получили *«Джедай Лайтс»* – простенькую игрушку, пройти которую сможет любой казуал, привлеченный ее многочисленными ссылками на популярных героев кинотрилогии. Вопрос: так ли уж это плохо? Трудно сказать. Конечно, хардкорные геймеры и многолетние поклонники серии *Jedi Knight* будут разочарованы. Но, с другой стороны – а чего вы ожидали, господа? Компания LucasArts совершенно сознательно выбрала этот популистский путь и начала штамповать бездушные кноподелки, рассчитанные на примитивные вкусы массового зрителя. И по сравнению с двумя последними – скучнейшими и полными дешевого пафоса – Эпизодами «Звездных Войн», а также с, мягко говоря, неудачной MMORPG *Star Wars Galaxies Jedi Academy* выглядит весьма и весьма неплохо. Шинковать плохих парней с помощью светового меча – совсем не худший способ провести свое свободное время, уверяю вас. (По сравнению, например, со стоянием в очереди за билетами на Эпизод III.) Если дуэли с Темными Джедаями – это все, что вам требуется от игры про «Звездные Войны», то флаг вам в руки и да прибудет с вами Сила. Но вот если сравнить *Jedi Academy* с феноменальной ролевой игрой *Knights of the Old Republic* от BioWare, то с грустью понимаешь, какой гигантский потенциал заложен на самом деле во вселенной *Star Wars* и как слабо он используется в играх и фильмах, выходящих в последнее время из стен LucasArts. Увы.

ВЕРДИКТ ★★★½☆

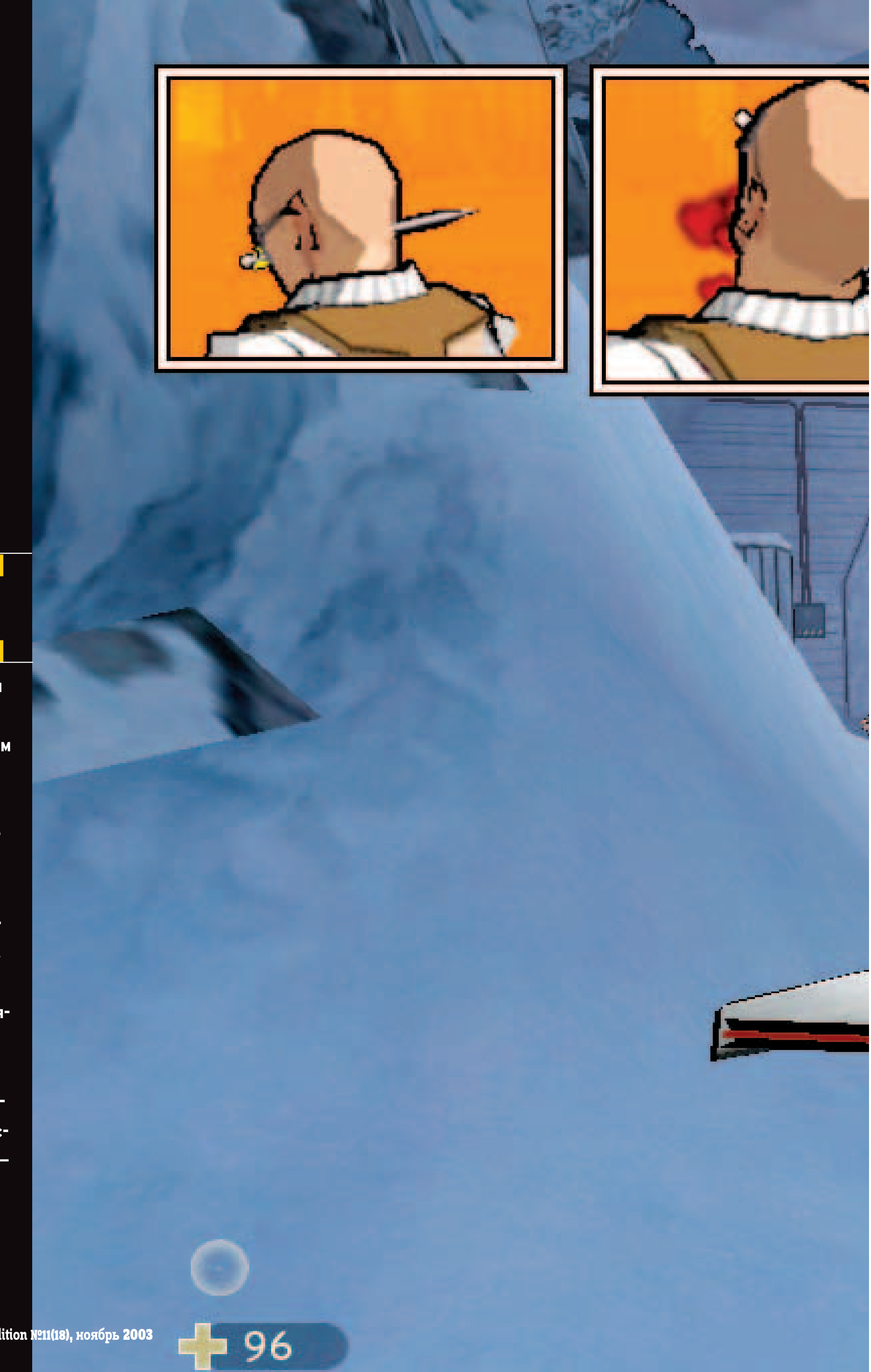
С одной стороны – это самая слабая игра в линейке *Jedi Knight*. С другой – вполне приличный шутер.



Хотите заявить о себе на весь мир?
МОДЕМЫ СЕРИИ
OMNI 56K
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ИНТЕРНЕТ!
• Максимальная скорость доступа в Интернет
• Надежная связь на любых линиях
• Легкая установка и простота в обращении
• Три года гарантии
OMNI 56K PRO
OMNI 56K DUO
OMNI 56K NEO
OMNI 56K UNO
OMNI 56K MINI
OMNI 56K PCI
Товар сертифицирован
ZyXEL
www.omni.ru

Loading...

Свежие скриншоты самых ожидаемых игр. Под редакцией Даррена Глэдстоуна



XIII

Чем больше мы узнаем об этом «комиксовом шутере», тем с большим нетерпением начинаем его ждать. Совсем недавно в офис *CGW* попала последняя рабочая версия игры, и, невзирая на то, что она была на французском языке (Джефф Грин напялил вельветовый берет и играл роль переводчика), мы все испытали восхищение, граничащее с восторгом. Потрясающий стиль, оригинальная манера подачи сюжета, периодически возвращающая персонаж в прошлое, атмосфера настоящего «взрослого» комикса – все это делает *XIII* в высшей степени перспективным проектом, реальным кандидатом на звание *«Игры года»*.


ARRR
014



STALKER: OBLIVION LOST

Давайте вспомним историю этого проекта. Графический движок игры привел корпорацию Nvidia в такой восторг, что она бросила на ее раскрутку огромные средства и даже помогла авторам в поисках западного издателя. Нас игра также привела в восторг, и мы уже не раз писали о ней на страницах *CGW*. Руководители компании THQ тоже пришли в восторг от того, что им показали разработчики, и купили права на распространение *STALKER: Oblivion Lost* на территории Северной Америки. И теперь нам всем остается только ждать до мая – именно тогда этот оригинальный гибрид жанров FPS и RPG должен, наконец, выйти. А пока предлагаем вам полюбоваться на шикарный скриншот и попытаться представить, что вас ждет на радиоактивных просторах постапокалиптической России...





РЕПОРТАЖ С МЕСТА СОБЫТИЙ

id Software открывает врата Ада

Явление Doom III на фестивале QuakeCon

Уильям О'Нил

Hellknight редко тратит время на пустую болтовню – он предпочитает действовать...

ВНУТРИ



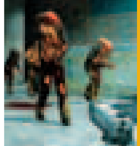
ULTIMA X
Помните *Ultima Online?* Забудьте ее скорее!
страница 30



MAX PAYNE 2
Макс наконец-то нашел подругу себе подстать.
страница 32



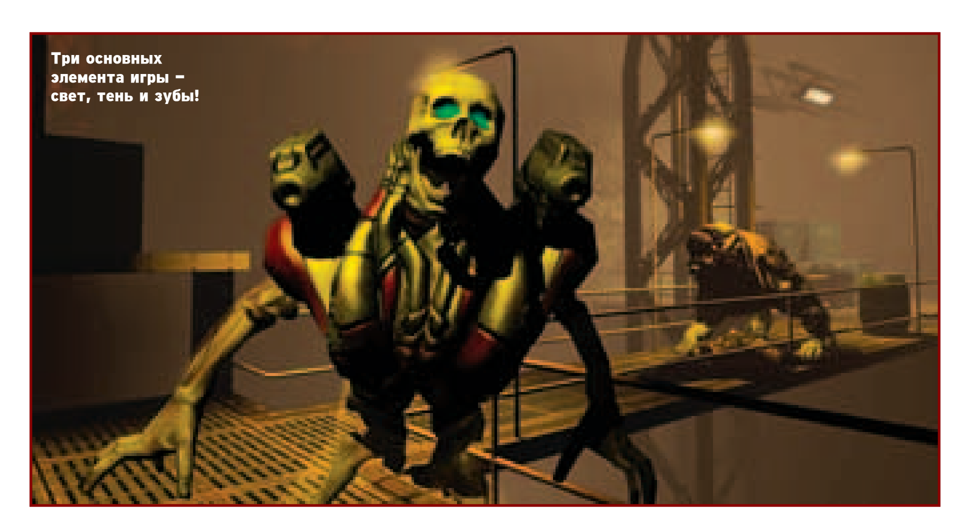
GENCON
Судя по фотографиям с места событий, хорошо, что нас там не было.
страница 33



HALF-LIFE 2
Драгоценные крупицы информации от Valve.
страница 34



«Наш главный приоритет – одиночный режим». Наверняка, эти слова исполнительного директора id Software Тодда Холленсхэда (Todd Hollenshead) повергнут в шок любого, кто играл в последние игры данной компании, – будь то *Quake*, *Quake II* или *Quake III*. Мы тоже были, мягко говоря, ошарашены, услышав их в первый раз, а потому, встретившись с Тоддом и дизайнером *Doom III* Тимом Уиллитсом (Tim Willits) на ежегодном фестивале *QuakeCon*, проходящем в Далласе, отвели указанных товарищей в сторонку и задали им несколько вопросов об игре, которая наряду с *Half-Life 2* знаменует невиданный доселе подъем и даже прорыв в мире PC-игр, еще совсем недавно оттесненных приставками на второй план. И судя по тому, что мы услышали в ответ и увидели, команда id Software следует абсолютно верным курсом, и нас ждет действительно «сюжетная» игра, демонстрирующая не только передовые технологии, но и потрясающий, невероятно увлекательный и атмосферный геймплей.



Три основных элемента игры – свет, тень и зубы!

Мы прошли несколько миссий и, не кривя душой, можем признаться: мы испытали точно такой же ужас в сочетании с нервной дрожью, что и много лет назад во время игры в оригинальный *Doom*.

Рассказывает Тодд Холленсхэд: «Одиночная кампания *Doom III* делалась из расчета, что ни *Doom I*, ни *Doom II* никогда не существовало. Ибо третья часть заново рассказывает игроку оригинальный сюжет первых серий». (Задача, отметим, не особо сложная, ведь ни первая, ни вторая части не могли похвастаться сколько-нибудь внятной сюжетной линией.) Нам снова предстоит стать бравым космическим десантником, посланным с секретным заданием на Марс, где расположена корпорация Union Aerospace. Вскоре после вашего прибытия на базе начинается кромешный ад. Если бы id Software решила привлечь к написанию сценария профессионального литератора, то лучше всего на эту роль подошел бы Данте. Как известно, сотрудники этой далласской студии уже давно одержимы навязчивой идеей заставить игрока на собственной шкуре испытать, что такое Ад. И *Doom III* успешно воплощает их мечту в жизнь – нам предстоит сражаться с полчищами демонов, зомби и других «исчадий ада». А задача, как и раньше, очень проста: выяснить, откуда все эти кошмарные создания взялись, и устроить ад тем, кто в этом виноват.

Действие игры разворачивается в 2145 году. По словам Тодда Холленсхэда, геймплей *Doom III* будет «крайне интенсивным и очень страшным». Вот такое – краткое и емкое – определение. Мы прошли несколько миссий и, не кривя душой, можем признаться: мы испытали точно такой же ужас в сочетании с нервной дрожью, что и много лет назад, во время игры в оригинальный *Doom* – помните это жуткое ощущение, когда, услышав импа по другую сторону стены, ты непроизвольно делаешь в штаны...

В свое время на нагнетание страшной атмосферы первых частей *Doom* работало очень много факторов, в том числе и новая, необычная игровая платформа (т.е. компьютер), оригинальные монстры, а главное – невероятно реалистичная перспектива с видом от первого лица. Плюс, разумеется, сумасшедший экшен, от которого тряслись руки и слезились глаза. *Doom III* унаследует некоторые из «факторов страха» своих предшественников, но также привнесет в процесс запугивания игрока и несколько новых фишек. Одной из них станет глубоко проработанный сюжет, основная идея которого – борьба с «исчадиями ада» – стара, как мир, и многократно проверена на эффективность. А второе важнейшее достоинство игры – продвинутые технологии, делающие ее трехмерный мир еще более реальным и достоверным.

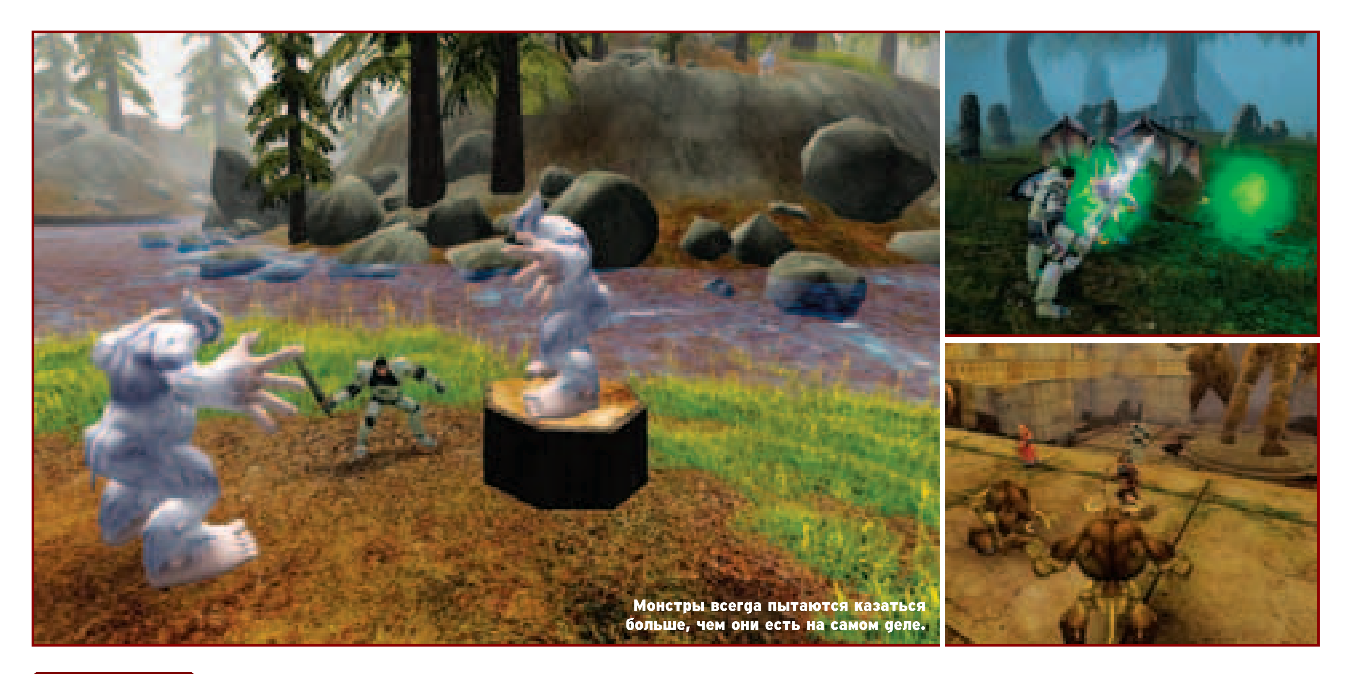
Тодд Холленсхэд перечислил несколько технологических особенностей, благодаря которым, собственно, и создается жуткая атмосфера *Doom III:* «Мы разработали потрясающий механизм рендеринга, мы используем динамическое освещение и динамические тени, у нас новая система анимации, мощный искусственный интеллект, а также шестиканальный объемный звук!» Возможно, в устах исполнительного директора студии данная фраза звучит несколько напыщенно, но она на 100% отражает реальные факты. Отчасти визуальные достоинства *Doom III* связаны с использованием DirectX 9, позволяющего обсчитывать игру света и теней, которые выполняют здесь отнюдь не декоративную роль, а, напротив – являются важнейшими элементами геймплея, заставляющими игрока трястись от страха. Например, во время мультиплеерной схватки мы больше пугались собственных теней, чем реальных противников. А когда источник освещения (флюоресцирующая труба под потолком) вдруг двигался, все тени в помещении тоже меняли форму и положение. Глядя на тени своих персонажей, мы видели, как они перезаряжают шотганы. Что касается одиночной игры, то там динамическое освещение также будет играть очень важную роль, – например, вы сможете увидеть, как вашу тень на стене поглощает тень монстра...



Сейчас эта штука укусит тебя за промежность.

Как уже говорилось, *Doom III* по полной программе использует преимущества шестиканального аудио, а значит, мы будем не только созерцать умопомрачительную картинку, но и отчетливо слышать приближающегося сзади демона...

Выход игры намечен на начало следующего года. Программисты id Software уверяют, что *Doom III* пойдет на машине с процессором 1GHz, 256MB RAM и «достойной» графической картой, но, скорее всего, такие требования будут выставлены лишь в качестве «минимальных», и без разорительного апгрейда обойтись вряд ли удастся.


Монстры всегда пытаются казаться больше, чем они есть на самом деле.

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Ultima делает мощный рывок

По сравнению с UO Ultima X: Odyssey выглядит настоящим откровением. Райан Скотт

Как же все-таки изменился мир за последние пять лет! Увидев *Ultima X: Odyssey* – очередную часть прославленной ролевой серии от Origin, – вы никогда бы не подумали, что данная MMORPG имеет что-либо общее с Ultima Online. Впрочем, это и неудивительно, учитывая, что она делается на движке Unreal Warfare. Одним мощным рывком *Odyssey* вытаскивает вселенную *Ultima* из графического средневековья и делает ее вполне достойным претендентом на звание лидера среди современных онлайновых RPG, по крайней мере, с технологической точки зрения.

Фанаты *UO* обнаружат в новой игре не так уж и много знакомых элементов. То есть, конечно, нам опять предстоит посетить волшебный мир Britannia, стать там воинами или магами и сражаться против сил зла. Но сам геймплей напоминает, скорее, *World of WarCraft*, а временами даже – продвинутый шутер от первого лица (что, впрочем, для движка *Unreal* совсем неудивительно). Большое внимание уделяется тактике и координации действий персонажа, – т.е. когда на вас надвигаются несколько Ettin'ов, нужно не просто давить на клавишу «Атака», а рассчитывать каждый удар топором и выбирать оптимальный момент для применения каждого заклинания. Под эту боевую систему заточен и интерфейс – все его меню, горячие клавиши и опции идеально подходят для такого «тактического» стиля боя.

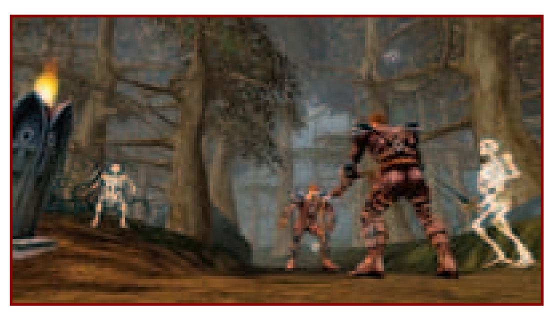
Вообще, драки – одна из самых сильных сторон *Ultima X: Odyssey*, особенно в составе сбалансированных партий. Другое важное достоинство игры – продвинутая система квестов, позволяющая NPC выдавать миссии целым группам игроков. Кроме того, в полном соответствии с современными тенденциями в жанре MMORPG приключения протекают в т.н. «приватных донжонах», специально генерируемых для конкретных игроков или партий.

Любители убивать живых противников получат возможность реализовывать свои кровожадные инстинкты с помощью системы дуэлей, которые будут возможны только при обоюдном согласии обеих сторон. Кроме того, гильдии смогут устраивать настоящие сражения друг против друга на специальных «гладиаторских аренах», причем сидящие на трибунах зрители будут делать ставки на победу той или иной стороны с помощью встроенного в игру тотализатора. А еще в *Ultima X: Odyssey* будет глобальная система PvP-рейтинга, благодаря которой самые успешные дуэлянты смогут прославиться на весь игровой мир.

Оружие, броню и другие предметы, собираемые в ходе приключений, можно будет апгрейдить и усиливать, используя специальные возможности, приобретаемые героем с помощью системы Добродетелей (Virtues) – одной из фирменных особенностей вселенной *Ultima*. Более того, указанная система позволит персонажам создавать совершенно уникальные артефакты, которые затем можно будет продавать (или покупать).

Играбельных рас будет несколько – на данный момент уже объявлены Humans, Gargoyles, Dwarves и Elves; способности и возможности аватаров поддаются самой тонкой настройке и позволяют каждому игроку воспитать собственного, не похожего на всех остальных героя.

В общем и целом, несмотря на отсутствие целого ряда фишек, привычных фанатам оригинальной *UO* (ремесла, покупка недвижимости, верховые животные и т.д.), нынешняя бета-версия *Ultima X* выглядит весьма многообещающе. Геймплей – увлекателен и динамичен, графика – на уровне самых современных стандартов, интерфейс удобен и прост в освоении. Игра должна выйти в начале 2004 года, и мы еще непременно вернемся к ней на страницах *CGW*.



Нам вновь предстоит посетить волшебный мир Britannia, стать там воинами или магами и сражаться против сил зла.



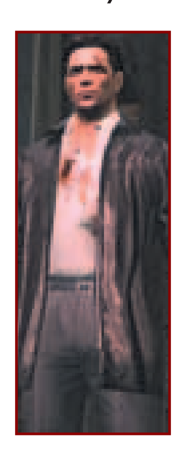
МЕХАНОИДЫ
Полная свобода действий на восьми континентах огромной планеты-полигона
Развитая социальная система: межклановая борьба, интриги и противостояние
Свободное развитие персонажа — от мирного торговца до воина и пирата
Десятки типов глайдеров, сотни видов вооружения и оборудования для них
1С ФИРМА «1С»
Copyright © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.
Copyright © 2003 SkyRiver Studios. Все права защищены.
SKYRIVER STUDIOS


Не прыгай, Макс! Забудь о долге!

UPDATE

Любовь и смерть

Max Payne 2 – залп из обоих стволов! **Кен Браун**



Два года минуло с тех пор, как Макс Пейн впервые познакомил нас с трюком bullet-time и пронесся кровавым смерчем по самым темным и мрачным закоулкам Нью-Йорка. Сейчас к выходу готовится вторая часть игры, в которой бравый коп воздаст по заслугам тем, кто чудом сумел спастись в первой серии. По словам издателя – Rockstar Games, релиз The Fall of Max Payne состоится уже в октябре.

Подробности, просочившиеся недавно из офиса разработчиков, проливают некоторый свет на сюжет игры и некоторые особенности ее геймплея.

Итак, с момента окончания первой части Макс успел покинуть DEA и вновь поступил на службу в NYPD, где он очень быстро оказался втянут в разборки между подпольными преступными группировками. Главарь мелкой шайки по имени Винни Коньитти, знакомый нам еще по оригинальной игре, объединился с весьма влиятельной в криминальном мире шишкой и пытается монополизировать подпольную торговлю оружием. В результате между ним и Владимиром Лемом (тем самым, что снабжал Макса в первой части оружием) разгорается настоящая война, Владимир погибает, а в его убийстве, разумеется, обвиняют нашего героя. Соответственно, Макс опять оказывается в ситуации, когда он должен быстро восстановить справедливость, отомстить врагам и обелить свое имя, но на сей раз ему предстоит действовать не в одиночку, а вместе с сексуальной красавицей Моной Сакс, так что к кровавым разборкам добавится еще и любовная история...

По словам представителей Rockstar, боевая система была значительно усовершенствована, а перестрелки стали еще более зрелищными и кинематографичными. Убитые враги научились правильно падать на различные объекты, живописно свешиваться с перил и стульев и скатываться по лестницам не хуже голливудских каскадеров. Макс, кстати, получив пулю, тоже падает замертво в соответствии с реальными законами физики и остается лежать в красивой и естественной позе.

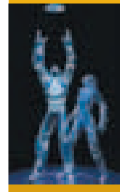
Продвинутая физика и разрушаемые объекты существенно усложнили Максу жизнь, ибо прятаться ему теперь стало намного труднее. Например, пули с легкостью разбивают деревянные ящики, так что лучше даже не пытаться за ними укрыться... Что касается оружия, то новые стволы, безусловно, появятся, но пока Rockstar держит их в секрете.

AI был улучшен настолько, что теперь враги ИНСТИНКТИВНО чувствуют, где вы находитесь – противники пытаются предсказать ваши дальнейшие действия и текущее местонахождение на основании того, где они видели или слышали вас в последний раз. Кроме того, управляемые компьютером персонажи научились использовать укрытия и избегать опасных зон и объектов (брошенных гранат, пламени и т.д.).

Графика – просто изумительна (см. скриншоты). Будем же надеяться, что геймплей Max Payne 2 окажется не хуже его внешнего облика.

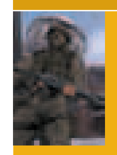
Макс опять оказывается в ситуации, когда он должен быстро восстановить справедливость, отомстить врагам и обелить свое имя.

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ И ЗЛОЙ



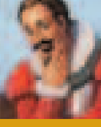
ХОРОШИЙ MONOLITH PRODUCTIONS

После выхода *Tron 2.0* всем окончательно стало ясно: на сегодняшний день студия Monolith является одним из лучших в мире игровых разработчиков. Помимо уже упомянутого шутера по мотивам фильма Tron, список ее творений включает такие хиты, как *No One Lives Forever 1* и *2* и *Alien vs. Predator 2* – все эти игрушки в свое время были удостоены в *CGW* почетного звания *«Выбор редакции»*. Молодцы, ребята!



ПЛОХОЙ CONDITION ZERO ОПЯТЬ ОТКЛАДЫВАЕТСЯ

Компания Valve Software последовательно проводит в жизнь свою политику Бесконечных Переносов Сроков Выхода Игр – релиз *Counter-Strike: Condition Zero* в очередной раз отложен. Игра, засветившаяся на обложке *CGW* аж два года назад, по идее уже давно должна была выйти, но слухи о том, что ее кампания якобы получилась недостаточно интересной, привели к тому, что проект был вновь отправлен на доработку. Представители Valve клянутся, что с *Half-Life 2* ничего подобного не произойдет, и игра непременно выйдет, как и было обещано, 30 сентября. И мы им, конечно же, верим. Но деньги на покупку откладывать пока не спешим.

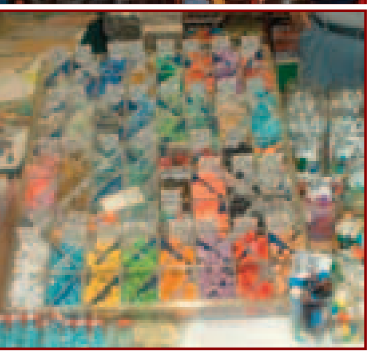


ЗЛОЙ LIONHEART

Роберт Коффей в свойственной ему жесткой и изощренной манере разделал эту игру под орех в разделе Review, но *Lionheart* стал для нас всех таким страшным разочарованием, что мы решили на всякий случай пригвоздить его к позорному столбу еще раз. Как это ни грустно, похоже, нам всем пора смириться с суровой правдой: той студии Black Isle, которую мы в свое время знали и любили, больше нет. Ролевое подразделение корпорации Interplay, создавшее целое созвездие классических хитов – *Fallout, Planescape: Torment, Icewind Dale,* – развалилось, и уход оттуда ведущего дизайнера Фергюса Уркхарта (Feargus Urquhart) лишь подтвердил наши самые худшие подозрения. А теперь появился *Lionheart*. М-да... Дизайнерам Black Isle надо срочно кинуть спас-бросок.


Вы когда-нибудь видели Клингона без плаща?!





РЕПОРТАЖ С МЕСТА СОБЫТИЙ

Поколение GenCon

Геймеры собрались на свой ежегодный слет, и Индианаполис содрогнулся... Марк Эшер

Как дети со временем вырастают из своих штанишек, так и ежегодное сборище геймеров под названием *GenCon* стало слишком уж масштабным для захудалого городка Милуоки и перебралось в этом году в Индианаполис. В результате, на четыре июльских дня этот город превратился в настоящий эпицентр игрового мира – десятки тысяч геймеров, одетых в футболки размера XXL и сжимающих в руках коробки с фигурками сказочных персонажей, чемоданы, полные разнообразных кубиков, и стопки книг с описаниями различных игровых вселенных, заполонили столицу штата Индиана. Они прибыли сюда, чтобы играть, встречаться со старыми друзьями, покупать тонны всевозможных сувениров, фанатеть и выпить весь городской запас напитка Mountain Dew.

Десятки тысяч геймеров, одетых в футболки размера XXL, заполонили столицу штата Индиана.

Впрочем, далеко не все гости GenCon прибыли сюда ради классических настольных развлечений. Целый ряд компаний, издающих PC-игры, представили на фестивале последние версии своих новейших продуктов. Так, Microsoft показал онлайновую RPG Mythica и адд-оны к *Age of Mythology* и *Dungeon Siege*. Мы, воспользовавшись случаем, торжественно вручили авторам *Dungeon Siege* свой список претензий к оригинальной игре, (слишком легко побеждать, слишком мало тактических опций, недостаточно интересные артефакты), и в ответ услышали, что все эти проблемы будут решены в выходящем в ноябре адд-оне. Корпорация Atari продемонстрировала публике онлайновую ролевую игру Horizons и весьма многообещающую RPG *Greyhawk: The Temple of Elemental Evil,* использующую правила *Dungeons & Dragons* версии 3.5. Мы имели возможность лично ознакомиться с ее текущей версией и рады сообщить вам, что уже сейчас Greyhawk выглядит и играется просто превосходно – нас ждет самая настоящая классическая партийная RPG с походовыми боями. Великолепный подарок для всех хардкорных ролевиков.



Нам не очень понравилась PC-версия игрушки The Hobbit от Vivendi Universal – она практически не отличалась от своего приставочного прототипа. Кроме того, мы сыграли в бета-версию риал-тайм стратегии Lord of the Rings, – и хотя сюжета как такового в игре еще не было, мы весьма положительно оценили ее классический RTS-ный геймплей. Примерно те же эмоции вызвала у нас еще одна RTS – на сей раз от Sony Online – под названием Lords of EverQuest.

Студия White Wolf представляла издаваемую Activision ролевую игру *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*, сделанную на движке *Half-Life 2.* Главная новость, объявленная руководством White Wolf, заключалась в том, что компания закрывает историю игровой вселенной *World of Darkness,* – так что все вампиры, маги, охотники на вампиров и магов, демоны и вервульфы скоро останутся не у дел. Между прочим, сюжет *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* будет напрямую связан с концом мира *World of Darkness.*

Мы провели в Индианаполисе четыре незабываемых дня – среди игровых разработчиков и геймеров, одетых рыцарями, вампирами и зомби, которые играли, общались и оттягивались, как только могли. До встречи через год, *GenCon!*

UPDATE

Утечка из офиса Valve

Накануне выхода *Half-Life 2* каждая крупица информации об игре — на вес золота. **Кен Браун**

Есть ли в игровом мире еще хоть один проект, которого все настольно страстно бы ожидали и о котором при этом так мало бы знали? Несмотря на то, что представители Valve клянутся и божатся, что *Half-Life 2* выйдет, как и было запланировано, 30 сентября, после майской выставки *E3* они не обнародовали НИКАКИХ новых подробностей об игре. Один из основателей компании Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) даже заявил, что разработчики НЕ ЖЕЛАЮТ, чтобы геймеры знали об их детище больше, чем они знают сейчас, – до того, как сами купят игру и запустят ее на своих машинах. Впрочем, его высказывание нисколько не охладило пыл игрового сообщества и ажиотаж по поводу стремительно приближающейся даты релиза.

Итак, что же нам на данный момент известно? Прежде всего, мы знаем, что действие *HL2* разворачивается после окончания событий первой части. По данным журнала Edge, игра будет состоять из 12 глав, и ее прохождение займет примерно 36 часов. Гордон Фримен вступил в ряды службы G-Man (помните парня в костюме, который предложил Фримену работу в конце первой серии?). Его обворожительную напарницу зовут Эликс Вэнс, она – дочь одного из научных сотрудников комплекса Black Mesa. Сюжет второй части начинается с того, что Гордон Фримен вместе с девушкой оказываются в одном из восточно-европейских городов (City 17) в момент начала инопланетного вторжения.

В распоряжении Гордона будет его знаменитый, многократно проверенный в деле ломик, шотган, винтовка MP5 и разнообразное оружие пришельцев, но дизайнеры Valve постоянно подчеркивают, что в игре нам придется полагаться не на грубую силу, а на свои мозги, ибо далеко не все проблемы можно решить с помощью оружия. И здесь в дело вступает непревзойденный физический движок, позволяющий использовать в качестве инструмента практически любой предмет (например, чтобы защищаться от пуль или отключать автоматические турели), а также расстреливать объекты, уничтожение которых запускает целую цепочку событий (скажем, падение тяжелых контейнеров на головы врагов). Кроме того, Гордон сможет разъезжать по уровням на джипах и других наземных транспортных средствах.

Помня о сумасшедшем успехе некоторых модификаций оригинального *HL* (*Counter-Strike* и *Day of Defeat*), дизайнеры Valve собираются предоставить в распоряжение игрового сообщества продвинутый инструментарий, позволяющий как угодно перекраивать и изменять *Half-Life 2*. К сожалению, ничего определенного по поводу гипотетического выхода *Team Fortress 2* сказать пока нельзя – учитывая, что релиз *Counter-Strike: Condition Zero* был недавно отложен, скорее всего, до конца этого года программисты Valve будут выше крыши заняты в связи с выходом *HL2* и *CZ*. Будем надеяться, что эти две вещи не обманут наших ожиданий.





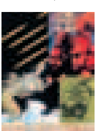
РЕКОМЕНДУЕМ!

Красная угроза

Любимые игры генерала Люо. Дай Люо

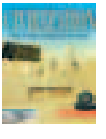


Примечание главного редактора: наш бывший обозреватель Дай Люо был знаменит двумя вещами. Во-первых, это был непревзойденный и никем непобедимый специалист по стратегиям, а во-вторых – он ненавидел всех и вся. Мы поначалу даже думали, что это – крайне удачное сочетание (пока он не надрал нам задницы в *Age of Mythology, C&C: Generals, Rise of Nations*... ну, вы понимаете). Но когда Дай Люо объявил о своем уходе из *CGW*, мы вдруг спохватились: если он так хорошо разбирается в стратегиях и при этом – практически все их люто ненавидит, то что же он тогда ЛЮБИТ?? И представьте себе, когда мы задали ему этот вопрос, Дай Люо, ни секунды не колеблясь, перечислил нам следующие игры:



Romance of the Three Kingdoms (1989)

Благодаря этой великой игре, в основе геймплея которой лежали управление персоналом и ведение войн, а сюжет был посвящен древнекитайской истории, я открыл для себя жанр стратегий. Одна из самых сложных и глубоких игрушек 80-х годов.



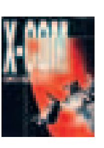
Civilization (1992)

Интересно, существует ли хоть один игровой хит-парад, не включающий первую *«Цивилизацию»*? Ни одной последующей игре так и не удалось сравниться с ней по глубине погружения и балансу. И сегодня, 10 лет спустя, я помню свою 400-летнюю войну с англичанами...



Panzer General (1994)

Совершенно уникальная вещь. По сложности, глубине и уровню реализма – воргейм, а по интерфейсу и графике – нормальная игра... Один из немногих случаев в игровой индустрии, когда на гексагональную карту и плоские юниты было приятно смотреть.



X-COM: UFO Defence (1995)

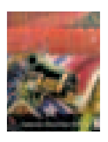
Первая по-настоящему удачная тактическая игра на уровне взвода. Уникальный гибрид глобальной стратегии, ролевых элементов и тактики.

Очень быстро ты начинаешь относиться к бойцам как к собственным детям. А каким гадом чувствуешь себя, используя зеленых новобранцев в качестве пушечного мяса, чтобы прикрыть своих закаленных ветеранов при штурме Калегонии...



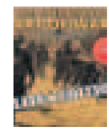
Fallout (1997)

Эта пост-апокалиптическая RPG чем-то напоминала *Road Warrior*, а чем-то – вселенную *D&D*... В первый раз мы получили возможность решать проблемы без насилия и убийств. В первый раз навыки и параметры героя, никак не связанные с драками, стали по-настоящему важны. Отдельный большой плюс игре – за ее оригинальную и нестандартную концовку.



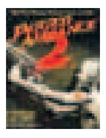
Gettysburg (1997)

Эта игра погубила мою карьеру в колледже – в течение семестра я скатился из отличников в троечники. Геймплей *Gettysburg* был риал-таймовым, но по глубине тактических возможностей и динамике напоминал, скорее, походовые стратегии. А более увлекательного кооперативного режима, чем в этой игре, я вообще нигде еще не встречал.



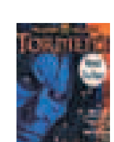
The Operational Art of War (1998)

На свете есть много воргеймов, моделирующих конкретные боевые операции, но ни один из них не может сравниться с *TOAW* по масштабу и универсальности. Встроенный в игру редактор сценариев позволял вам воссоздать абсолютно любой военный конфликт – от мировой войны до серии локальных столкновений, объединенных в кампанию.



Jagged Alliance 2 (1999)

Еще одна бессмертная классика из разряда squad-based tactical combat simulation. Превосходный юмор, ролевые элементы, продвинутая тактика, непревзойденная система создания персонажа.



Planescape: Torment (1999)

Первая и единственная в мире RPG, которая уважала геймера как личность и относилась к нему, как к умному человеку. Некоторым она показалась чересчур многословной, но я лично был в восторге от ее нелинейного сюжета, когда принимаемые тобой весьма непростые с моральной точки зрения решения реально влияли на дальнейшее развитие событий и финальную концовку.



Survey results from Gamers.com.

Гроза жуликов

Тони Рэй не боится подлых читеров – он их наказывает. **Джордж Джонс**



В 1999 году, когда программисту Тони Рэю (Tony Ray) было тридцать с небольшим лет, он открыл для себя *Team Fortress Classic* и так подсел на игру, что даже основал собственный клан – Uranium 235... С тех пор этот добропорядочный отец двух детишек непрестанно борется против кланов, использующих читерские скрипты и программы автоматического прицеливания.

«Как-то раз мы играли, – рассказывает Тони Рэй, – и читеры распоясались настолько, что результаты абсолютно всех матчей были поставлены под сомнение». (Тони аж сжимает кулаки от ярости, говоря о разгуле читеров в *TFC*.) «Они довели меня до белого каления, и я сказал себе: неужели мы не сможем поставить этих прыщавых жуликов на место?»

Опытный программист сетевых и бизнес-приложений, Тони Рэй вернулся из клуба в свой дом, расположенный в Хьюстоне, и начал писать программу на 10.000 строк, с помощью которой TFC-сервер мог бы сканировать компьютеры игроков и вычислять, кто из них пользуется читами.

«Вначале мою программу установили всего лишь 10 серверов, – вспоминает Тони Рэй, – но когда с помощью нее был отловлен первый читер, использовавший Death Adder's Aimbot, она начала распространяться с сумасшедшей скоростью – как лесной пожар». Рэй делает паузу, вспоминая тот первый успех: «У людей, которые до этого не верили, насколько широко распространено читерство, наконец-то открылись глаза!» В течение месяца программу PunkBuster установили у себя более тысячи игровых лиг.

Нынешняя версия PunkBuster поддерживает модификации для *Quake III, Return to Castle Wolfenstein* и *Soldier of Fortune II,* и сейчас Тони Рэй и его команда, 16 членов которой, в основном волонтеров, разбросаны по всему миру, наконец-то начинают получать заслуженное внимание со стороны воротил игровой индустрии. «Я очень уважаю этих ребят, – говорит основатель и бывший сотрудник Blizzard North Билл Роупер (Bill Roper), хорошо помнящий, как в свое время читеры на корню убили сетевые поединки в *Diablo*. – Они занимаются крайне нужным, но неблагодарным и в высшей степени трудоемким делом».

Андре Рой (Andre Roy), продюсер онлайновой части *Rainbow Six 3: Raven Shield* и большой поклонник программы PunkBuster, полностью соглашается с Роупером: «Читерство убивает все удовольствие от сетевых баталий. Несколько жульничающих подонков легко могут отвратить от игры тысячи нормальных геймеров».

Но сейчас ситуация наконец-то начинает меняться. Программа *PunkBuster* стала широко известна, и издатели, собирающиеся поддерживать свои игры после их выхода, уже начали платить Тони Рэю и его команде за «полицейский надзор» над их многопользовательским режимом. Следующим этапом должны стать онлайновые RPG. «Мы заинтересованы, чтобы люди, играющие в MMORPG, делали это честно, – заявляет Тони Рэй, снова непроизвольно сжимая кулаки. – Мы выполняем в игровом мире ту же функцию, что и комиссия по контролю над допингом в реальных спортивных соревнованиях, и нас это вполне устраивает».

Учитывая, что на данный момент количество читеров в многопользовательских играх непрерывно растет, можно предположить, что в ближайшее время Тони Рэй и его команда мстителей без работы не останутся.

«Ненавижу читеров!» – Тони Рэй.

5, 10, 15 ЛЕТ НАЗАД В *CGW*



5 лет назад, ноябрь 1998

Пять лет назад мы буквально купались в свежих релизах, среди которых попадались и неплохие (*Final Fantasy VII, Heart of Darkness*), но в основном это был полный отстой (*3D Hunting: Trophy Whitetail, Nam, Fox Sports Golf '99* и т.д.). А еще в том месяце вышло такое количество гоночных игр, что обзор 14 из них мы сделали темой номера. Кроме того, в те славные времена мы заливались КРОВИЩЕЙ – в рецензии на *Blood II* и в огромных, на целый разворот, рекламах *Carmageddon 2* и *Gravis Xterminator* (на последней, между прочим, был изображен городской дом, по подъездной аллее к которому текла настоящая река крови).



10 лет назад, ноябрь 1993

Видит Бог – мы не всегда были столь циничны и непримиримо настроены по отношению к приставкам. Десять лет назад *CGW* опубликовал здоровенный обзор вышедшей на Sega Genesis игры *Bill Walsh College Football* от EA. Если бы мы позволили себе что-либо подобное сегодня, скорее всего, половина наших читателей просто скончалась бы на месте от инфаркта. А тема того номера называлась «*On-Line Gaming*»: мы подробно и на пальцах объясняли, как соединить два компьютера через модемы. Если бы вы только знали, как часто в этой статье употреблялись слова «вставить» и «засунуть»...



15 лет назад, ноябрь 1988

За пятнадцать лет до появления *Battlefield 1942* существовал летный симулятор *Battlehawks 1942*, который, если верить тогдашним анонсам Lucasfilms, должен был стать первой в мире игрой с «кинематографическим качеством картинки». Ужасно не хочется уличать уважаемую студию Lucasfilms в наглой лжи, но факты – вещь упрямая: на самом деле, игра смотрелась как детская книжка-раскраска. Впрочем, в то время наш журнал и сам выглядел ненамного лучше – он был в основном черно-белым, и издали его легко можно было принять за шахматный бюллетень. В том номере мы рекламировали игры *Romance of the Three Kingdoms* и *Pirates!*, и на фоне общей серости они казались прекрасными супермоделями в ярких купальниках посреди песков Сахары...



ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Sniper Elite

Очередной шутер про Вторую мировую станет серьезным испытанием вашей меткости и выдержки. Джон Хулихэн

«Вздохнуть – и замереть, вздохнуть – и замереть». Скорее всего, вам придется постоянно, как заклинание, повторять эти слова во время игры в *Sniper Elite* – разрабатываемый в Европе шутер про Вторую мировую войну, выход которого намечен на Рождество. Действие игры происходит в апреле 1945 года, когда советские войска штурмуют окруженный со всех сторон Берлин. Вы – немецкий снайпер, завербованный американской службой OSS (предшественник ЦРУ) для выполнения ряда секретных миссий (которые впоследствии станут поводом к началу «холодной войны»). Основные элементы геймплея – скрытность, бесшумность и снайперская стрельба, причем уйти с места операции незамеченным будет не менее важно, чем уничтожить объект.

Движок *Sniper Elite* под названием Asura позволяет переключаться между перспективой от третьего лица и видом от первого. Игра в высшей степени реалистично моделирует все аспекты снайперской стрельбы, так что даже самые хардкорные геймеры останутся довольны. На основании того, куда вы прицелились, физическая модель рассчитывает место попадания пули и ее эффект – смерть, ранение, разрушение физического объекта и т.д. Вот вам один небольшой пример: как следует натренировавшись, вы сможете с легкостью выбивать гранаты из рук противников. По словам разработчика – студии Rebellion, – движок Asura идеально подходит для создания обширных и нелинейных игровых уровней, причем, работая над ними, дизайнеры использовали реальные фотографии и планы местности тех лет.

Сможет ли Sniper Elite одолеть Hidden & Dangerous 2 в снайперской дуэли? Ответ на этот вопрос мы узнаем уже в конце года.

ВТОРАЯ ЖИЗНЬ: САМОПАЛ

Т. Бирл Бэйкер

Манекены и самураи

Представляем две игры, весьма полезные с образовательной точки зрения. Одна из них бесплатна, а другая распространяется как shareware. Освежите в памяти изрядно подзабытые знания физики и выпустите на волю сидящего в каждом из нас самурая!

Truck Dismount

Бесплатно

jet.ro/dismount

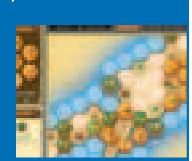


Эта в высшей степени оригинальная, а местами – просто жуткая бесплатная игрушка позволит вам реализовать свои самые сокровенные садистские наклонности и научит основам физической механики. Как и в предыдущей части, называвшейся *Stair Dismount*, основным действующим лицом в *Truck Dismount* является физика столкновений. Специальный манекен, предназначенный для измерения силы удара, помещается в грузовик (или на крышу грузовика, или под его днище), который затем врезается в стену. Чем больше урона вам удалось нанести этому «пассажиру», тем выше ваш счет, – а простой и удобный интерфейс открывает поистине безграничные возможности для экспериментирования. Грузовик может ехать быстрее или медленнее, его ветровое стекло можно установить или снять, перед стеной можно поставить различные препятствия... А поскольку самые лучшие результаты заносятся в онлайновую таблицу рекордов, у вас теперь всегда будет чем заняться на работе...

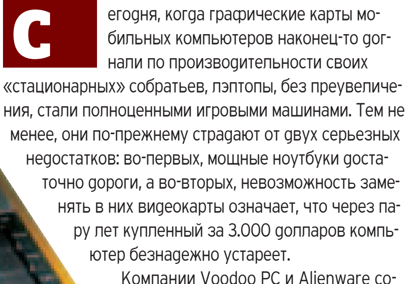
Samurai

$19.95

www.klear.com



Идеальная компьютерная конверсия одноименной настольной игры Рейнера Ниция (Reiner Knizia). Имеется гексагональная карта Японии, на которой нужно захватывать города и расширять зону своего влияния. При этом *Samurai* не является варгеймом в классическом понимании данного слова. Каждый игрок тратит имеющиеся у него ресурсы на привлечение в свою фракцию представителей трех социальных групп – духовных лиц, крестьян и дворян. Чтобы одержать победу, вы должны получить в двух из этих групп более высокий уровень поддержки, чем ваши соперники. Чрезмерно сосредоточившись на какой-то одной группе, вы наверняка потеряете влияние в остальных, а распыляя ресурсы по всем трем, скорее всего, не добьетесь поддержки ни в одной... Превосходный иллюстрированный туториал помогает освоить базовые правила, но не надейтесь в совершенстве овладеть игрой в течение короткого времени. До четырех игроков могут сразиться в *Samurai* через Интернет, хотя на данный момент найти соперников на просторах Сети весьма затруднительно. Выражаем надежду на то, что в конце концов эта замечательная стратегия все-таки добьется заслуженного признания в игровом мире.



TECH

Ноутбуки принимают эстафету

Первые лэптопы с заменяемыми графическими картами.

Уильям О'Нил

Сегодня, когда графические карты мобильных компьютеров наконец-то догнали по производительности своих «стационарных» собратьев, лэптопы, без преувеличения, стали полноценными игровыми машинами. Тем не менее, они по-прежнему страдают от двух серьезных недостатков: во-первых, мощные ноутбуки достаточно дороги, а во-вторых, невозможность заменять в них видеокарты означает, что через пару лет купленный за 3.000 долларов компьютер безнадежно устареет.

Компании Voodoo PC и Alienware собираются решить эту проблему, предложив потребителям лэптопы с заменяемыми графическими картами. При этом компании используют разные подходы к апгрейду своих систем: Voodoo PC требует, чтобы клиент прислал компьютер обратно к производителю, который и произведет замену устаревшего железа, а Alienware планирует выпустить графические карты, которые сможет апгрейдить сам пользователь. Пока ни одна из фирм не сообщила прессе предполагаемой стоимости подобной процедуры, и у нас не было возможности протестировать широко разрекламированный лэптоп Area-51M от Alienware. Но зато в наши руки попал ноутбук Envy M460 от Voodoo PC, и мы подвергли его самому тщательному исследованию.

Модель Envy M460 несет на борту процессор Pentium 4 2.6GHz и великолепную 64-мегабайтную видеокарту Mobility Radeon 9600. В тесте 3DMark2003 в разрешении 1024x768 Envy M460 показал результат 1058 баллов. В играх теста 3D GameGauge 3.0 машина выдавала порядка 45 кадров в секунду. Для тех, кому подобный результат покажется скромным, специально сообщаем: тесты проводились с включенными антиалиасингом и анизотропной фильтрацией. Если же эти две фишки отключить, то частота кадров резко возрастает.

Так что если вам нужен переносной компьютер, на котором можно было бы играть в современные игры, рекомендуем присмотреться к двум вышеназванным моделям. В любом случае неизбежная через год-два замена видеокарты обойдется вам дешевле, чем покупка новой машины.

В комплект лэптопа Voodoo Envy M460 ($3.299) входят: предустановленная операционная система Windows XP Pro, процессор Intel Mobile Pentium 4 2.6GHz, 512MB DDR 333 RAM, жесткий диск 60GB, видеокарта ATI Mobility Radeon 9600 (64MB), 16x DVD-ROM / пишущий 24x CD-ROM, 15-дюймовый SXGA-монитор, два порта USB 2.0, FireWire, порт PC card.

TECH

10 часов без перезарядки

LG выходит на рынок ноутбуков. **Олег Лебедев**



На российский рынок опять выходят «азиатские тигры» – два ноутбука с логотипом «лаки голдстар» были официально представлены 16 октября. По утверждению компании LG, они ориентированы не только на деловых пользователей, но и на любителей мобильных развлечений и игр.

Основная особенность ноутбуков *LG LM40* и *LM50* – длительное время автономной работы. Как обещают изготовители, при наличии «расширенного» аккумулятора (с девятью элементами питания) можно довести время работы *LM50* от одной зарядки до 10 ч, время работы от стандартного аккумулятора (шесть элементов питания) – 6,5 ч. Ноутбуки оснащаются фирменной технологией управления питанием, в частности, ПО управления энергопотреблением (благодаря которому удается «выжать» из аккумулятора максимум даже при активном использовании звуковой платы и ярких ламп подсветки ЖК-дисплея).

Машины компактны, толщина модели с 15-дюйм экраном (*LG LM50*) составляет 26,4 мм (при массе 2,4 кг), 14-дюйм – 25,4 мм (2,2 кг). Обе модели основаны на платформе Intel Centrino, имеют средства подключения к беспроводным сетям на базе протокола IEEE 802.11b (Wi-Fi), в частности, четырехполосную антенну, встроенную в крышку ноутбука. Корпус сделан из магния и углеродного волокна (жаро-, износо- и ударопрочного), предусматривается специальная подсистема, которая позволяет организовать равномерный теплоотвод (нижняя панель ноутбука не нагревается вообще). Система охлаждения бесшумна.

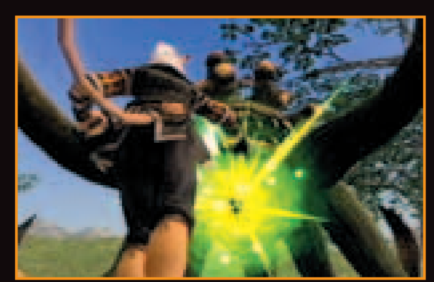
Машины оснащаются мощным видеоадаптером *ATI Mobility Radeon 9600,* что позволяет наслаждаться картинкой в режиме SXGA+ с разрешением 1400x1050. Предусматривается развитая звуковая подсистема, в частности, колонки с эффектом резонанса (встроены в корпус) и гнездо SPDIF для подключения звуковой аппаратуры.



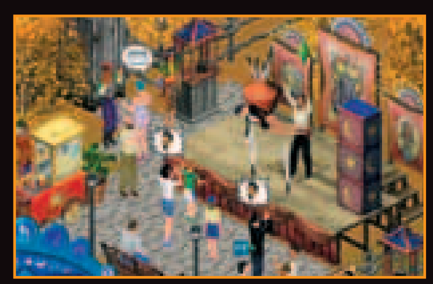
ИГРОВОЙ ТРУБОПРОВОД

Даты выхода игр и сроки их переноса. Райан Скотт

Каждый раз в конце года на нас обрушивается настоящий поток игр, и каждая из них надеется, что именно ее купят в подарок юному геймеру и положат под елку 31 декабря. Многие из нынешних рождественских релизов выглядят весьма многообещающе, и мы рекомендуем вам присмотреться к ним повнимательнее.



1 FINAL FANTASY XI. Самый популярный в мире приставочный ролевой сериал выходит в онлайн. Нам удалось ознакомиться с бета-версией игры, и нужно признать, выглядит она весьма интересно. Имеется широкий выбор играбельных рас и классов, графика – красива и детализирована. Возможно, фанаты серии *FF* будут разочарованы отходом 11-ой части от классических канонов ее предшественников, но тем, кто пока еще не нашел для себя идеальную MMORPG, *Final Fantasy XI* вполне может прийтись по вкусу.



2 THE SIMS: MAKIN' MAGIC. Что еще можно добавить в игру, в которой и так уже есть абсолютно все? Правильно, магические заклинания. В очередном адд-оне к самой популярной в мире игровой серии Симы научатся колдовать, и это позволит им, к примеру, мгновенно прибираться в доме, показывать фокусы восхищенным соседям и даже заставлять других людей влюбляться в себя! Руководство EA клянется, что это ДЕЙСТВИТЕЛЬНО будет последний адд-он к *The Sims*, после чего нам останется только ждать выхода *The Sims 2*.



3 LORDS OF THE REALM III. Если считать копирование чужой игры знаком уважения по отношению к ней, то *LOTR3* – это один сплошной комплимент *Medieval: Total War*. Как и в представителях серии *Total War*, здесь имеется стратегическая карта, разбитая на провинции, вырабатывающие те или иные ресурсы, а трехмерные тактические бои проходят в реальном времени. Но вместо того чтобы строить солдат в бараках, в *LOTR3* мы посылаем на подконтрольные территории рыцарей, после чего там начинают автоматически производиться юниты. Нам не терпится поскорее узнать, сможет ли *LOTR3* составить достойную конкуренцию *Medieval: Total War* или нет.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Age of Mythology: The Titans	Microsoft	IV кв. '03
Airport Tycoon 3	Global Star Software	IV кв. '03
Armed & Dangerous	LucasArts	IV кв. '03
Battlefield Command	Codemasters	II кв. '04
Battlefield Vietnam	Electronic Arts	I кв. '04
Beyond Good & Evil	Ubi Soft	IV кв. '03
Bionicle	Electronic Arts	IV кв. '03
Black & White II	Electronic Arts	I кв. '04
Broken Sword: The Sleeping Dragon	The Adventure Company	IV кв. '03
Call of Duty	Activision	IV кв. '03
City of Heroes	NCsoft	I кв. '04
Civilization III: Conquests	Atari	IV кв. '03
Contract J.A.C.K.	Vivendi	IV кв. '03
Damn Dirty Apes	Capcom	IV кв. '03
Deer Hunter 2004	Atari	IV кв. '03
Delta Force–Black Hawk Down: Team Sabre	NovaLogic	I кв. '04
Deus Ex: Invisible War	Eidos Interactive	IV кв. '03
Doom 3	Activision	I кв. '04
Driver 3	Atari	I кв. '04
Dungeon Siege: Legends of Aranna	Microsoft	IV кв. '03
Dungeon Siege II	Microsoft	2004
Empires: Dawn of the Modern World	Activision	IV кв. '03
EverQuest II	SOE	IV кв. '03
Evil Genius	Vivendi	III кв. '04
Far Cry	Ubi Soft	IV кв. '03
Final Fantasy XI	Square Enix	IV кв. '03
Ground Control 2: Operation Exodus	NDA Productions	IV кв. '03
Guild Wars	NCsoft	2004
Half-Life 2	Vivendi	IV кв. '03

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Hidden & Dangerous 2	Gathering	IV кв. '03
The Hobbit	Vivendi	IV кв. '03
Horizons: Empire of Istaria	Atari	IV кв. '03
Joan of Arc	Enlight Software	IV кв. '03
Joint Operations	NovaLogic	IV кв. '03
Larry Bond's Harpoon 4	Ubi Soft	IV кв. '03
Lineage II: The Chaotic Chronicle	NCsoft	I кв. '04
Lords of EverQuest	SOE	IV кв. '03
Lords of the Realm III	Vivendi	IV кв. '03
The Lord of the Rings: The Return of the King	Electronic Arts	IV кв. '03
The Lord of the Rings: War of the Ring	Black Label Games	IV кв. '03
Magic: The Gathering–Battlegrounds	Atari	IV кв. '03
Magic: The Gathering Online 2.0	Wizards of the Coast	IV кв. '03
The Matrix Online	Ubi Soft	2004
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	Rockstar	IV кв. '03
Medal of Honor: Pacific Assault	Electronic Arts	I кв. '04
Men of Valor: Vietnam	Vivendi	I кв. '04
Middle-Earth Online	Vivendi	2004
The Movies	Activision	II кв. '04
Mythica	Microsoft	I кв. '04
NBA Live 2004	EA Sports	IV кв. '03
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark	Atari	IV кв. '03
Operation Flashpoint 2	Codemasters	IV кв. '04
Prince of Persia: The Sands of Time	Ubi Soft	IV кв. '03
Railroad Tycoon 3	Gathering	IV кв. '03
Robin Hood: Defender of the Crown	Capcom	IV кв. '03

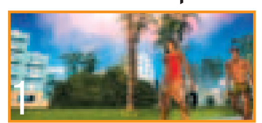
ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Rome: Total War	Activision	I кв. '04
Sam & Max: Freelance Police	LucasArts	I кв. '04
Secret Weapons Over Normandy	LucasArts	IV кв. '03
Shade: Wrath of Angels	Cenega	2004
Silent Hill 3	Konami	IV кв. '03
The Sims: Makin' Magic	Electronic Arts	IV кв. '03
The Sims 2	Electronic Arts	I кв. '04
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubi Soft	I кв. '04
Star Wars: Knights of the Old Republic	LucasArts	IV кв. '03
Stalker: Oblivion Lost	THQ	2004
SWAT: Urban Justice	Vivendi	неизвестна
Syberia II	Microids	IV кв. '03
Team Fortress 2: Brotherhood of Arms	Vivendi	IV кв. '04
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	IV кв. '03
Terminator 3: War of the Machines	Atari	IV кв. '03
Thief III	Eidos Interactive	IV кв. '03
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA Sports	IV кв. '03
Tribes: Vengeance	Vivendi	IV кв. '04
Trinity: The Shatter Effect	Activision	II кв. '04
Ultima X: Odyssey	Electronic Arts	2004
Unreal Tournament 2004	Atari	IV кв. '03
Vampire: The Masquerade–Bloodlines	Activision	I кв. '04
Warlords IV: Heroes of Etheria	Ubi Soft	IV кв. '03
World of WarCraft	Blizzard Entertainment	II кв. '04
XIII	Ubi Soft	IV кв. '03

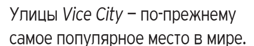
НОВАЯ ПОЗИЦИЯ УТОЧНЕНИЕ

ХИТ-ПАРАД

Горячая двадцатка

Не знаете, во что бы поиграть? Здесь вы найдете ответы на все свои вопросы!

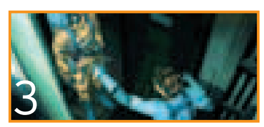




Улицы *Vice City* – по-прежнему самое популярное место в мире.



Frozen Throne нагопло окопдовал всех пюбитепей *WarCraft III*.



Metal Gear Sold 2 угнездился на 3-м месте и не собирается его покидать.

МЕСТО	ИГРА + ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ
1	**Grand Theft Auto: Vice City** (Rockstar)	★★★★★
2	**WarCraft III: The Frozen Throne** (Vivendi)	★★★★☆
3	**Metal Gear Solid 2: Substance** (Konami)	★★½☆☆
4	**Rise of Nations** (Microsoft)	★★★★☆
5	**Rainbow Six 3: Raven Shield** (Ubi Soft)	★★★★½
6	**Midnight Club II** (Rockstar)	★★★½☆
7	**Star Wars Galaxies** (LucasArts/Sony Online Entertainment)	★★½☆☆
8	**Enter the Matrix** (Atari)	★★½☆☆
9	**Freelancer** (Microsoft)	★★★★½
10	**The Elder Scrolls III: Bloodmoon** (Bethesda)	★★★★☆
11	**Day of Defeat** (Activision)	★★★★☆
12	**PlanetSide** (Sony Online Entertainment)	★★★★☆
13	**Delta Force 3: Black Hawk Down** (NovaLogic)	★★★★☆
14	**The Sims: Superstar** (Electronic Arts)	★★★★☆
15	**Medieval Total War: Viking Expansion** (Activision)	★★★★½
16	**Vietcong** (Gathering)	★★★½☆
17	**Microsoft Flight Simulator 2004** (Microsoft)	★★★★½
18	**Tron 2.0** (Disney Interactive)	★★★★½
19	**Galactic Civilizations** (Strategy First)	★★★★½
20	**The Hulk** (Atari)	★★★★☆

«Горячая gвацатка» была составлена по результатам опроса наших читателей, указавших свои любимые игры за последние шесть месяцев. Чтобы принять участие в голосовании, зайдите на наш сайт – www.computergaming.com.

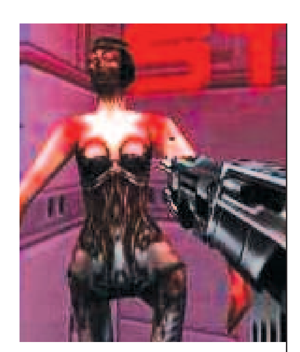
РОССИЙСКИЙ ИГРОВОЙ ТРУБОПРОВОД

Информация от российских издателей. Серж Долгов

Мы публикуем информацию о российских релизах. Включены только игры готовящиеся к выходу или вышедшие не ранее сентября 2003 года. В скобочках написаны оригинальные названия игр. * – русское название игры будет объявлено позже. Выражаем благодарность российским издателям за предоставленную информацию.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
1000 years	Акелла	2003
12 стульев: Как это было на самом деле	МедиаХауз	октябрь 2003
4 Leaf Clover	1С	2003
Anarchy Online. ShadowLands	МедиаХауз	09/09/03
Against Rome	Руссобит-М	декабрь 2003
Apache 2	Акелла	IV кв. '03
Axle Rage	1С	2004
Ballerburg	1С	2003
Battle Cruiser Millenium	Акелла	III кв. '03
Battle Cruiser Generations	Акелла	IV кв. '03
Besieger	Акелла	IV кв. '03
Blitzkrieg: Total Challenge (AquaNox)	1С/Nival Interactive	IV кв. '03
Cargo Tycoon	Акелла	2003
Chaser	Руссобит-М	сентябрь 2003
Chessmaster 9000	Акелла	III кв. '03
Chrome	1С	сентябрь 2003
Civil War	1С/Логрус	2003
*(Crazy Designer)	snowball.ru/Новый Диск	III кв. '03
Crime Scene Investigation	1С	2003
Cycling Manager 3	Акелла	III кв. '03
* (Darkened Skye)	1С/snowball.ru	I кв. '04
Day of the Mutants	1С	2003
DF BHD: Team Sabre (originals)	1С/snowball.ru	декабрь 2003
Duality	Руссобит-М	II кв. '04
DreamWalker	Руссобит-М	декабрь 2003
Duke Nukem Forever	1С/Логрус	2003
Euro Club Manager 03/04	Акелла	III кв. '03
Firestarter	Руссобит-М	сентябрь 2003
* (Foo)	1С/snowball.ru	I кв. '04
Frontline Command	1С	2003
Gorky Zero	Руссобит-М	октябрь 2003
Grom	1С/Nival Interactive	IV кв. '03
Haegemonia: The Solon Heritage	1С/Nival Interactive	IV кв. '03
Halcyon Sun	Новый Диск	август 2003
Hannibal	1С/Логрус	2003
Heaven&Hell	1С/Nival Interactive	IV кв. '03
Hidden and Dangerous II	1С/Логрус	2003
Jetfighter 5	Акелла	IV кв. '03
Join The Band	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	2003
Judge Dredd vs. Judge Death	1С	2003
Jules Vernes 2	Акелла	IV кв. '03
Kicker	Руссобит-М	декабрь 2003
Kingdom Under Fire: The Crusaders	Руссобит-М	декабрь 2003
Kreed	Руссобит-М	сентябрь 2003
Lionheart	1С/Nival Interactive	IV кв. '03
Lock On: Современная боевая авиация	1С	2003
Mistmare	1С/Логрус	2003
Mortyr 2	Руссобит-М	декабрь 2003
Neuro	Руссобит-М	II кв. '04
One Must Fall: Battleground	1С/Nival Interactive	IV кв. '03
Operation: Air Assault	Акелла	III кв. '03
Pacific Warrior 2	Акелла	IV кв. '03
Painkiller: крещенные кровью (Painkiller)	Акелла	I кв. '04
Parkan 2	1С	2003
Paris, City Builder	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	2003
Patrician 3	Акелла	IV кв. '03
Phantom Crash	Руссобит-М	ноябрь 2003
Pharaon	1С	2003
Post Mortem	1С/Логрус	октябрь 2003
Prince of Persia: The Sands of Time	Акелла	IV кв. '03
Prince of Qin	1С	2004
Project Earth II	Руссобит-М	декабрь 2003
Ranse	1С/Логрус	2003
Red Faction 2	1С	IV кв. '03
Ring 2: Twilight of the Gods	1С/Логрус	IV кв. '03
Robocop	1С/Nival Interactive	IV кв. '03
* (Rock Manager 2)	1С/snowball.ru	I кв. '04
*(Saga)	1С/snowball.ru	IV кв. '03
ScoobyDoo: Glowing Bugman	1С/Nival Interactive	IV кв. '03
ScoobyDoo: Jinx at the Sphinx	1С/Nival Interactive	IV кв. '03
ScoobyDoo: Phantom of the Knight	1С/Nival Interactive	IV кв. '03
ScoobyDoo: Showdown in GhostTown	1С/Nival Interactive	IV кв. '03
Shade: Wrath of Angels	1С	2003
Silent Hunter II	1С/Логрус	2003
* (Simon 3D)	snowball.ru/Новый Диск	III кв. '03
* (Steel Beasts GOLD)	snowball.ru/Новый Диск	III кв. '03
* (Steel Beasts II)	snowball.ru/Новый Диск	III кв. '03
* (Strike Fighters)	snowball.ru/Новый Диск	III кв. '03
Soldner: Secret Wars	Руссобит-М	декабрь 2003
Spell Force	Руссобит-М	ноябрь 2003
S.T.A.L.K.E.R: Obivan Lost	Руссобит-М	2004
Star Trek: Star Fleet Command 3	1С	2003
Strategic Command 2	Акелла	III кв. '03
Strident	Руссобит-М	II кв. '04
The Elder Scroll III: Bloodmoon	Акелла	октябрь 2003
The Guild Add on	Руссобит-М	октябрь 2003
TOCA Race Driver	1С/Nival Interactive	IV кв. '03
Trainz	1С/Логрус	2003
Tron 2.0 (eng.)	snowball.ru/Новый Диск	сентябрь 2003
Tron 2.0 (rus.)	snowball.ru/Новый Диск	I кв. '04
UFO Aftermath	1С	IV кв. '03
*(Victoria)	1С/snowball.ru	I кв. '04
Vietcong	1С/Логрус	IV кв. '03
War and Peace	1С/Nival Interactive	24 октября 2003
White Fear	1С/Логрус	2003
Will Rock: Гибель богов (Will Rock)	Руссобит-М	сентябрь 2003
Wings of Honour	Руссобит-М	ноябрь 2003
World War II: Frontline Command	1С	2003
World Wide War 1943	Руссобит-М	ноябрь 2003
Xenus	Руссобит-М	2003/2004
Xpand Rally	1С	2003
Yager	1С	IV кв. '03
Автомагнат (Car Tycoon)	1С/Nival Interactive	IV кв. '03
Автостопом по Галактике (Hitchhikers guide to the galaxy)	1С/snowball.ru	заморожен
Адский субботник. Охотникик небес	МедиаХауз	09/09/03
АкваНокс 2: Открытие (AquaNox 2: Revelation)	Руссобит-М	октябрь 2003
Аэропорт: Эволюция (Airline Tycoon Evolution)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	13/03/03
Бешеные псы (Rabid dogs 2)	Акелла	III кв. '03
Бешенный пропеллер (Plane Crazy)	МедиаХауз	ноябрь 2003
Боемобили (Armobiles)	1С/Логрус	10 октября 2003
Большая охота (Big Buck Trophy Hunt)	Новый Диск	2003
Братство стали (Gun Metal)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	2003
Бригада Е5: Новый Альянс	1С	2004
Бумер	1С	2004
В мире животных (Wildlife Park)	Руссобит-М	август 2003
Вампиры (Nosferatu)	1С/snowball.ru	октябрь 2003
Варяги: Северные дружины (Svea Rike III)	1С/snowball.ru	ноябрь 2003
Ватерлоо (Waterloo)	snowball.ru/Новый Диск	сентябрь 2003
Вивисектор. Зверь внутри	1С	2004
Вторая мировая	1С	2004
В тылу врага	1С	2004
Газ до отказа! (Space Haste 2)	snowball.ru/Новый Диск	июнь 2003
Гегемония (Haegemonia: Legions of Iron)	1С/Nival Interactive	III кв. '03
Готика 2 (Gothic 2)	Акелла	2003
Горцы. Битва за Шотландию. Highland Warrior	1С/Nival Interactive	IV кв. '03
Дальнобойщики 3	1С	2004
Дело_13	1С/snowball.ru	октябрь 2003
Демиурги II	1С/Nival Interactive	сентябрь 2003
Дикие небеса (Savage Skies)	Акелла	III кв. '03
Добро против Зла (Angels vs. Devil)	1С	IV кв. '03
Жабы (Froggy Castle)	1С	октябрь 2003
Жажда Скорости (Total Immersion Racing)	Акелла	III кв. '03
Жестокие Звезды (Tachyon)	1С/snowball.ru	ноябрь 2003
Загадка Сфинкса (Riddle of the Sphinx)	Акелла	III кв. '03
Закон и Порядок: Смерть за деньги (Law and Order)	Акелла	III кв. '03
Закон и Порядок 2 (Law and Order 2)	Акелла	III кв. '03
Звездные Волки	1С	2004
Земля 2160 (Earth 2160)	Акелла	I кв. '04
Златогорье 2	Руссобит-М	август 2003
Иерусалим (Jerusalem. The 3 Roads to the Holy Land)	1С/Nival Interactive	IV кв. '03
Казаки II: Наполеоновские войны (Cossacks II: Napaleon's wars)	Руссобит-М	II кв. '04
Кати шары! (Pure Pinball)	1С/snowball.ru	октябрь 2003
Киберглагиаторы (RoboForge)	Акелла	III кв. '03
Князь Тьмы (Sacred)	Акелла	I кв. '04
Код «Энигма»: Секретный форватер	Новый Диск	август 2003
Король Друидов: Возвращение трона	Руссобит-М	август 2003
Космическая Одиссея (Starscape)	1С/snowball.ru	декабрь 2003
Крестоносцы (Crusader Kings)	1С/snowball.ru	IV кв. '03
Кузя. Жукодром (Hugo. Bukkazoom)	МедиаХауз	ноябрь 2003
Кузя. Троллейбус	МедиаХауз	10/10/03
Кузя. Троллебол (Hugo. Smakkaball)	МедиаХауз	декабрь 2003
Куробойка 2.5 (Chicken Shoot 2.5)	Акелла	весна 2003
Лунный магнат (Moon Tycoon)	1С	сентябрь 2003
Магия войны: Тень повелителя	Бука	ноябрь 2003
Магия крови	1С	2004
Магнат Авиалиний (Air Lines)	Акелла	III кв. '03
Магнаты железных дорог	Бука	декабрь 2003
Механоиды	1С	2003
Мир викингов (Northland)	snowball.ru/Новый Диск	декабрь 2003
Морской Охотник (PT Boats: Knight of the Sea)	1С	2004
Мор. Утопия	Бука	I кв. '04
Мумми-тролли: Волшебная лампа	1С/troll.ru	ноябрь 2003
Мумми-тролли: Морская прогулка	1С/troll.ru	IV кв. '03
Мумми-тролли: Таинственный гость	1С/troll.ru	IV кв. '03
Мумми-тролли: Чудесное превращение	1С/troll.ru	октябрь 2003
Недетские сказки	Бука	сентябрь 2003
Новый Wildlife Park	Руссобит-М	сентябрь 2003
Операция «Вулкан» (Joint Operations)	1С/snowball.ru	I кв. '04
Орбитальные разборки (Space Pod)	Акелла	III кв. '03
Отряд Дельта: Операция «Цунами» (DF BHD: Team Sabre)	1С/snowball.ru	I кв. '04
Петсон и Фингус: Рождество у Петсона	1С/troll.ru	декабрь 2003
Петька 4. День независимости	Бука	октябрь 2003
Периметр	1С	2003
Повелитель глубин (Deep Sea Tycoon)	1С	2003
Пограничье	1С	2003
Портал Времен (Omega Stones)	Акелла	III кв. '03
Проект «Бродяги» (Project Nomads)	1С/Nival Interactive	III кв. '03
Проклятие фараонов (Amenophis)	1С	октябрь 2003
Против Рима (Against Rome)	Руссобит-М	декабрь 2003
Революционный квест	Бука	I кв. '04
Рыцари за работой (Knight Shift)	Акелла	III кв. '03
Саламмбо (Salammbo)	1С	2003
Сфера	1С	2003
Талисман	Бука	ноябрь 2003
Твоя Железная Дорога (Ultimate Trainz Collection)	Акелла	III кв. '03
Тотальное Истребление (eXtinction)	Акелла	III кв. '03
Торренте ла Бомба (Torrente)	1С	IV кв. '03
Тортуга (Tortuga)	Акелла	IV кв. '03
Ударная сила (Fair Strike)	Бука	ноябрь 2003
Уличный Гонщик (Downtown Run)	Акелла	III кв. '03
Хаос (Chaos)	Акелла	III кв. '03

НОВАЯ ПОЗИЦИЯ УТОЧНЕНИЕ

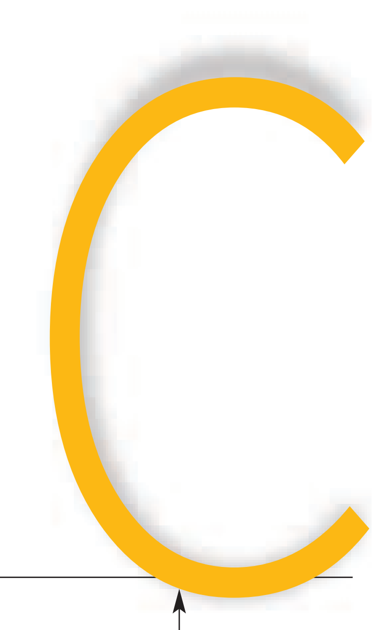


System Shock 2

Внимательно изучив список тайтлов, включенных в *Зал Славы CGW*, вы убедитесь, что в основном это инновационные вещи, искрящиеся свежими идеями, меняющие наше представление о том, что есть компьютерная игра, и порождающие десятки (а иногда и сотни!) всевозможных подражаний и клонов. Но *System Shock 2* – случай совершенно особый, ибо мы сильно сомневаемся, что кто-нибудь когда-нибудь отважится на попытку воссоздать ту атмосферу ужаса и отчаяния, что царила в этом странном гибриде FPS и RPG. *SS2* демонстрирует самый жуткий звукоряд со времен великого Doom, а ваша основная цель здесь – не перебить всех врагов, а выжить самому, причем любой ценой. Тех, кому хватило мужества не выключить игру в первые же несколько минут после ее начала, ждали потрясающе интересный сюжет и сложнейшие испытания, которые три имевшихся в *System Shock 2* кардинально различающихся класса персонажей преодолевали совершенно по-разному. На самом деле, единственное, что объединяло игру за всех трех героев - это не отпускающее тебя ни на секунду страшное нервное напряжение. Немногие смогли пройти *SS2* до конца, но те, кому это удалось, не забудут эту игру никогда!

Наш пантеон принимает четыре классических игры и одного безумного гения.





Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Сейчас в это трудно поверить, но еще не так давно ролевые игры - а в особенности сделанные по правилам *Dungeons & Dragons*, – считались умирающим жанром. К счастью, в 1998 году произошло событие, вернувшее их к жизни: откуда ни возьмись появились два канадских врача и подарили нам великолепный *Baldur's Gate* – с тех пор жанр снова начал процветать и этот расцвет продолжается до сегодняшних дней. Однако доктора Рэй Музика (Ray Muyzka) и Грег Зечук (Greg Zeschuk), основавшие и возглавившие студию BioWare, не стали останавливаться на достигнутом и почивать на лаврах - в 2000-м они выпустили *Baldur's Gate II*, в который вошло все лучшее, что было в первой части – увлекательный эпический сюжет, сложные тактические бои, нелинейная структура квестов, – но в многократно усиленном и улучшенном виде. Мы влюбились в *BG2* с первого же взгляда, и сейчас, по прошествии трех лет, стало окончательно ясно, что это была одна из лучших RPG всех времен и народов – достойный кандидат на место в нашем *Зале Славы*, великий предшественник другой великой игры от BioWare – *Knights of the Old Republic*.



The Sims

Для того чтобы одолеть в бою босса монстров, большого ума не требуется – нужно лишь время и терпение. А вот вы попробуйте сделать блистательную карьеру, не ущемив при этом свою семью, не разругавшись с друзьями и не наделав огромных долгов... Игра, превзошедшая по продажам легендарный *Myst* и ставшая самым популярным PC-тайтлом всех времен и народов, была встречена в штыки т.н. «хардкорными геймерами», которые упорно отказывались признать простую истину: *The Sims* – гениальная игра, гармонично сочетающая глубину и простоту. Менеджмент ресурсов, развитие персонажа, дизайн уровней, взаимодействие с NPC, уникальная система наград за различные действия - все эти элементы присутствуют в *The Sims*, причем в отличие от всех остальных игр здесь они полностью подвластны контролю со стороны игрока. Конечно, последовавший вскоре поток адд-онов несколько «разбавил» хардкорность оригинальной игры и внес в нее много лишнего, но с другой стороны – где еще, кроме как в *The Sims*, мы имеем в рамках одной игры столько уникальных сюжетов, ситуаций, проблем, поражений и побед? В отличие от множества других PC-продуктов, совершенно незаслуженно именуемых «играми», *The Sims* ДЕЙСТВИТЕЛЬНО дает нам возможность ИГРАТЬ и за это получает почетное место в *Зале Славы CGW*.







Уилл Райт

Что еще нового можно сказать об *Уилле Райте* (Will Wright)? Этот человек застолбил себе место в нашем Зале Славы еще за десять лет до того, как он создал самую популярную игру всех времен и народов – *The Sims*. Более того, было время, когда автор великого градостроительного симулятора *SimCity* (1987) и его многочисленных продолжений считал The Sims совершенно дурацким и бесперспективным проектом... Будучи ученым-теоретиком в не меньшей степени, чем игровым дизайнером, Уилл Райт черпает идеи, воплощаемые им впоследствии в играх, из самых разных источников – он комбинирует их между собой, изучает под разными углами зрения и в конечном итоге проверяет их воздействие на своих лабораторных крысах – нас с вами. Ни один игровой дизайнер не рождает таких сумасшедших и гениальных идей, как Уилл Райт, и ни один игровой дизайнер не воплощает их с таким блеском и, что еще важнее, с таким неподражаемым юмором. Продолжай свои эксперименты, Уилл, – мы готовы к новым испытаниям!



Gabriel Knight 2: The Beast Within

Одна из лучших игр жанра Adventure – *Gabriel Knight 2: The Beast Within* – оказалась в последние годы незаслуженно забыта из-за того, что в ней в большом количестве использовалось оцифрованное видео (FMV) – идея, когда-то произведшая настоящий фурор в игровом дизайне, но быстро дискредитированная многочисленными посредственными реализациями, вышедшая из моды и даже ставшая своеобразным «моветоном». Тем не менее, эта великолепная адвенчура, созданная легендарной женщиной-дизайнером Джейн Дженсен (Jane Jensen), стала в свое время настоящим прорывом за все рамки и ограничения, связанные с видео-форматом, и ставшая единственной FMV-игрой, которая и сейчас смотрится и играется свежо, оригинально и интересно. Без преувеличения, Джейн Дженсен является гениальным сценаристом, ее истории полны психологизма, в них всегда присутствует мистика, они написаны на высочайшем литературном уровне, к которому большинство современных разработчиков не могут даже приблизиться. *Gabriel Knight 2: The Beast Within* органично сочетает великолепный сюжет с невероятно трудными (но умными и логичными!) головоломками и является одной из лучших «взрослых» игр всех времен. К сожалению, после выхода откровенно слабой третьей части эта квестовая серия тихо умерла, но *Gabriel Knight 2* по-прежнему остается важной вехой в истории игровой индустрии – это одна из тех редких игр, которые можно с полным правом назвать произведениями искусства.

СЛАВЫ

ЗАЛСЛАВЫCGW

PEOPLE

Дэни Бантен Берри, игровой дизайнер
Джон Кармак, программист
Рон Гилберт, программист, игровой дизайнер
Сид Мейер, игровой дизайнер
Роберта Уильямс, игровой дизайнер

ИГРЫ

Alone in the Dark (I-Motion, 1992)
The Bard's Tale (EA, 1985)
Battle Chess (Interplay, 1988)
Battleground series (TalonSoft, 1995–present)
Betrayal at Krondor (Dynamix, 1993)
Chessmaster (Software Toolworks, 1986)
Civilization (MicroProse, 1991)
Command & Conquer (Virgin/Westwood Studios, 1995)
Counter-Strike (Mod, 1999)
Crusader: No Remorse (Origin, 1995)
Dark Forces II: Jedi Knight (LucasArts, 1999)
Day of the Tentacle (LucasArts, 1993)
Diablo (Blizzard, 1997)
Doom (Id Software, 1993)
Dungeon Master (FTL Software, 1987)
Earl Weaver Baseball (EA, 1986)
Empire (Interstel, 1978)
EverQuest (Sony Online, 1999)
F-19 Stealth Fighter (MicroProse, 1988)
Falcon 3.0 (Spectrum HoloByte, 1991)
Fallout (Interplay, 1997)
Front Page Sports: Football Pro (Dynamix, 1993)
Gettysburg: The Turning Point (SSI, 1986)
Grim Fandango (LucasArts, 1999)
Gunship (MicroProse, 1986)
Half-Life (Valve Software, 1999)
Harpoon (360 Pacific, 1989)
Heroes of Might and Magic II (New World Computing, 1997)
High Heat Baseball 2000 (3DO, 1999)
Kampfgruppe (SSI, 1985)
King's Quest V (Sierra On-Line, 1990)
Lemmings (Psygnosis, 1991)
Links 386 Pro (Access Software, 1992)
M-1 Tank Platoon (MicroProse, 1989)
Master of Magic (MicroProse, 1994)
Master of Orion (MicroProse, 1993)
Mech Brigade (SSI, 1985)
MechWarrior 2 (Activision, 1995)
Might and Magic (New World Computing, 1986)
M.U.L.E. (EA, 1983)
Myth (Bungie, 1997)
Panzer General (SSI, 1994)
Pirates (MicroProse, 1987)
Quake (Id Software, 1996)
Railroad Tycoon (MicroProse, 1990)
Red Baron (Dynamix, 1990)
The Secret of Monkey Island (LucasArts, 1990)
SimCity (Maxis, 1987)
StarCraft (Blizzard, 1998)
Starflight (EA, 1986)
Tetris (Spectrum HoloByte, 1988)
Their Finest Hour (LucasArts, 1989)
TIE Fighter (LucasArts, 1994)
Tomb Raider (Eidos, 1996)
Ultima III (Origin Systems, 1983)
Ultima IV (Origin Systems, 1985)
Ultima VI (Origin Systems, 1990)
Ultima Underworld (Origin Systems, 1992)
War in Russia (SSI, 1984)
WarCraft II (Blizzard, 1996)
Wasteland (Interplay, 1986)
Wing Commander (Origin Systems, 1990)
Wing Commander II (Origin Systems, 1991)
Wing Commander III (Origin Systems, 1994)
Wizardry (Sir-Tech, 1981)
Wolfenstein 3-D (Id Software, 1992)
X-COM (MicroProse, 1994)
You Don't Know Jack (Berkeley Systems, 1996)
Zork (Infocom, 1981)

ЕДИНСТВЕННЫЙ В МИРЕ ИСКРЕННИЙ ДИЗАЙНЕР РА

СОЗДАТЕЛ



ССКАЗЫВАЕТ О СВОЕЙ НОВОЙ ИГРЕ ДЖОРДЖ ДЖОНС

ЛЬ UNREAL

ФОТО: МАЙКЛ БЭК



Я пытаюсь узнать мнение Клиффа Блежински (Cliff Bleszinski) по поводу некоторых явлений нашей жизни. Рок-музыка? «В последние годы она стала слащавой и плаксивой». Кто в этом виноват? «Новое поколение во главе с Pearl Jam!» Как стать игровым дизайнером? «Поднять со стула свою задницу и начать делать игру! Сидя на месте и мечтая, разработчиком не станешь!»

Таким образом, тема нашего разговора плавно переходит на *Unreal Tournament*. Как известно, изначально эта игра задумывалась как небольшой мультиплеерный адд-он к *Unreal*, но постепенно переросла в нечто большее и даже, без преувеличения, великое. Клифф Блежински и его команда – все хардкорные фанаты deathmatch – умудрились создать невероятно аддиктивную забаву с сумасшедшими скоростями, инновационным оружием, а главное – со свежим, необычным подходом к многопользовательскому режиму современного шутера.

Фраги в невесомости

Прежде чем объявить *Unreal Tournament* Лучшей Игрой 1999 года, мы провели множество бессонных ночей за схватками в режиме Assault. *UT* потеснил с трона, казалось бы, незыблемого властителя онлайновых баталий – *Quake*. Тогда, в марте 2000 года, мы написали: «*Unreal Tournament* – это нечто большее, чем *Quake III: Arena*: более затягивающий геймплей, более интересные уровни, больше разных цветов». А затем случилось нечто странное. Вышел *Unreal Tournament 2003* – красивый, отполированный до блеска, но без мода Assault. И эта ужасная ошибка будет исправлена лишь в следующей части – браво, господа. «Выпустив оригинальный *UT*, мы сумели удивить и даже поразить огромное количество людей, – объясняет Клифф Блежински. – А теперь мы надеемся проделать тот же самый трюк с *Unreal Tournament 2004*».

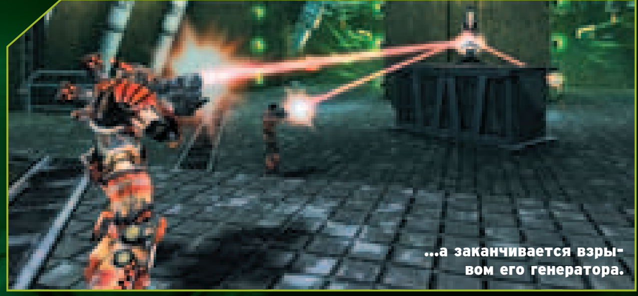
НАКАЛ СРАЖЕНИЙ ONSLAUGHT ДОВОДИТ ОНИ НАЧИНАЮТ СУДОРОЖНО ГЛОТАТЬ

И надо признать, Клиффу и его команде действительно удалось нас вновь удивить. На невероятную красоту и разнообразие уровней *UT2004* – лесов, движущихся поездов, снежных равнин – просто не обращаешь внимания, поскольку его целиком поглощает самый бешеный и динамичный геймплей, который только можно себе представить. (Между прочим, в игру включен и софтверный графический движок, благодаря которому *UT2004* пойдет на машинах с быстрыми процессорами, но слабыми видеокартами.)

Из новых игровых режимов больше всего нас заинтересовал мод Onslaught, который, по словам Клиффа Блежински, многое заимствует из *Battlefield 1942* и *PlanetSide*. Представьте себе более нелинейную и тактически-продвинутую версию Capture the Flag: две команды по 16 игроков пытаются уничтожить базы друг друга, причем попасть с одной базы на другую можно только через цепочку т.н. «промежуточных точек» (access points). Иными словами, чтобы начать атаковать вражескую базу, нужно сначала захватить всю линию access points, ведущую в штаб-квартиру противника. В режиме Onslaught партии представляют собой серии коротких и напряженных схваток, в которых умение быстро думать и на лету планировать командную стратегию не менее важно, чем меткая стрельба.


Штурм корабля-матки на карте Mothership начинается с космического сражения...




...а заканчивается взрывом его генератора.

Но главное различие между *UT2004* и всеми остальными многопользовательскими играми – это, конечно, скорость. В лучших традициях *UT*, бешеный, ни на секунду не ослабевающий накал сражений Onslaught доводит неопытных геймеров до того, что они начинают трястись и судорожно глотать воздух. «Если до этого вы играли только в *Counter-Strike*, – ехидно хихикает Клифф Блежински, – то вам понадобится некоторое время, чтобы привыкнуть к *UT2004*».

По мере того как команда завоевывает все новые и новые точки на карте, ее члены получают доступ к транспортным средствам – одиночным и многоместным, – среди которых имеются джипы, танки, истребители, бомбардировщики, а также огромная штурмовая десантная машина Leviathan. К счастью, управление всеми этими наземными и воздушными аппаратами не требует какого-то особого умения и интуитивно осваивается в течение нескольких секунд. «Мы хотели ввести в игру транспортные средства, – объясняет Клифф Блежински, – но так, чтобы это не разрушило фирменный, с первой же секунды узнаваемый геймплей *Unreal Tournament*».

НЕОПЫТНЫХ ГЕЙМЕРОВ ДО ТОГО, ЧТО ВОЗДУХ.

А те геймеры, которым захочется более спокойного и «структурированного» экшена, смогут насладиться новой версией мода Assault на самых невероятных и экзотических картах – вплоть до открытого космоса!

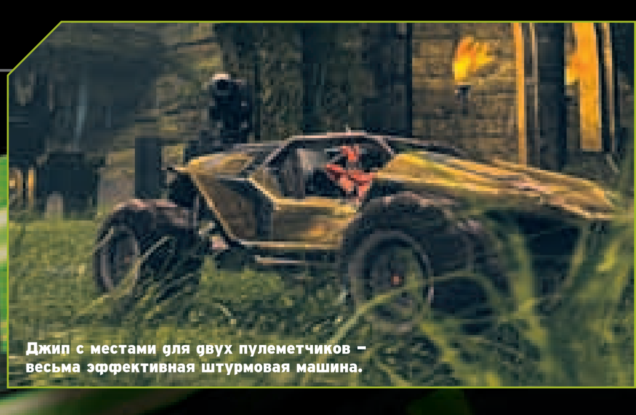

Эта здоровенная пушка способна одним выстрелом уничтожить целый взвод.

Например, на карте Mothership, воссоздающей важный момент в истории вселенной *Unreal* (и благодаря которой *UT2004* имеет все шансы получить звание Лучшего Экшена 2004 года), геймерам предстоит занять места за штурвалами одноместных космических истребителей и атаковать (или защищать!) огромный корабль-матку, щиты которого должны быть уничтожены прежде, чем к нему можно будет пристыковаться. После того как наружный периметр обороны будет разрушен, нас ждут бои в длинных, извилистых коридорах корабля, причем, прежде чем взорвать его реактор, атакующие имеют возможность, к примеру, уничтожить генератор гравитации, в результате чего наступит невесомость...

Не менее многообещающе выглядит и еще один очень динамичный уровень для мода Assault – Robot Factory. Группа игроков садится в тяжелые танки и пытается уничтожить вражеский завод по производству роботов, который защищает огромная ионная пушка, способная вызывать страшные разрушения, особенно при попадании по скоплениям вражеских юнитов.

Боты с характером

Еще одним важнейшим козырем *UT2004* является продвинутый AI ботов, благодаря которому полноценная игра вполне возможна и в одиночку. Причем и в таком режиме геймплей остается настолько стремительным и напряженным, что разница между боями с живыми и управляемыми компьютером соперниками практически не ощущается, – к этому идеалу стремятся авторы всех мультиплеерных


Джип с местами для двух пулеметчиков – весьма эффективная штурмовая машина.

«ЕСЛИ БЫ МОЙ ОТЕЦ НЕ УМЕР, МНЕ, СКОРЕЕ ВСЕГО, ПРИШЛОСЬ БЫ СТАТЬ БУХГАЛТЕРОМ ИЛИ ЧЕМ-ТО ВРОДЕ ТОГО».

шутеров, но до сих пор добиться этого так никому и не удавалось.

Подобно оригинальному *UT* и *UT2003* в одиночном режиме *UT2004* игроки должны выиграть серию битв различных типов. Вначале нас ждут квалификационные deathmatch-туры, в ходе которых мы должны доказать потенциальным спонсорам, что в нас стоит вкладывать деньги. Затем нам дают возможность сформировать команду и вновь сразиться с конкурентами в режиме deathmatch, чтобы продемонстрировать, что мы достойны ими командовать. После этого начинается серия схваток с все более и более сильными командами-соперниками, причем, как и раньше, чтобы получить доступ к новым, более продвинутым и сложным типам игры, нужно достичь высоких результатов в текущем игровом режиме.

Чтобы выигрывать, капитаны команд должны будут активно заниматься менеджментом своего персонала, причем данный процесс вызывает ассоциации скорее с Madden 2004, чем с 3D-шутером. Максимальные размеры зарплат, травмы игроков, соперничество внутри команды – со всеми этими вопросами вам придется разбираться и как-то их улаживать. Между прочим, именно в целях балансировки геймплея из одиночной кампании был изъят мод Onslaught…

Для лучшего управления ботами в разгар схватки мы сможем использовать голосовые команды, отдаваемые через подключенный к компьютеру микрофон, – Клифф Блежински и ведущий программист Стивен Полге (Steven Polge) уверены, что данная фишка обладает огромным потенциалом, который может быть полностью раскрыт лишь в будущем. У каждого члена команды будет свой позывной, так что нам достаточно будет сказать: «Чарли, прикрой меня», – и напарник в точности выполнит приказ. А еще *UT2004* будет включать все режимы, присутствующие в *UT2003*…

Зигзаг удачи

«Я всегда рассматривал свою работу над *Unreal* как анти-программирование», – говорит Клифф Блежински, считающий, что ему очень повезло с карьерой, ибо в игровой индустрии именно индивидуализм и личный талант дизайнера служат залогом его успеха. Больше всего на свете Клифф гордится тем, что *UT* сумел стать этаким столпом, непоколебимо возвышающимся над безликой толпой мультиплеерных шутеров, заполонивших в последнее время игровой рынок.

Ирония судьбы заключается в том, что судьба этого нестареющего геймера могла бы сложиться совсем иначе, не умри его отец, когда Клиффу было всего 15 лет. «Мне, скорее всего, пришлось бы пойти в колледж и стать бухгалтером или чем-то вроде того», – говорит дизайнер. А так он переехал в город Онтарио, штат Калифорния, где практически сразу же приступил к созданию игр. «Как истинный католик, – смеется Клифф, – я испытываю огромное чувство вины, поскольку своей известностью и финансовым успехом я обязан тому, что мой отец курил и умер в возрасте 47 лет».

Джей Уилбур (Jay Wilbur), бывший исполнительный директор id Software, а в настоящее время – стратегический и духовный наставник студии Epic Games, в течение своей карьеры много раз имел возможность наблюдать восхождение талантливых игровых дизайнеров к вершинам успеха, и его очень радует профессиональный рост Клиффи: «Я имел счастье видеть, как юный, неопытный Клифф постепенно превращался в зрелого и мудрого менеджера. Он, конечно, утверждает, что по-прежнему остается всего лишь игровым дизайнером, но, на самом деле, нельзя недооценивать его важнейшую роль и в административном управлении компанией Epic Games».


Открой рот и скажи: А-а-а…

Вообще, создается впечатление, что умение управлять процессом разработки игр у Клиффа Блежински в крови. В 1994 году, задолго до того как он покрасил волосы в красно-рыжий цвет и купил себе Додж Viper RT/10-2001, Клифф скооперировался с голландским программистом Арджаном Брюси (Arjan Brusee) и создал игру Jazz Jackrabbit – увлекательную платформенную аркаду, выигравшую кучу наград в номинации *«Лучшая Shareware-Игра Года»*.

Одной из главных причин роста Клиффа на поприще менеджмента является его неотразимое обаяние – этот человек всегда искренен и готов поговорить начистоту, а ведь данное свойство характера крайне редко встречается среди бизнесменов, которые всегда мило тебе улыбаются, а потом за спиной делают подлости. Он ни о ком не говорит плохо за глаза – вообще, глядя на Клиффа Блежински, ты начинаешь думать, что игровая индустрия наконец-то достигла такого уровня развития, что в ней могут выживать и достигать успеха честные и порядочные люди. При этом Клифф прекрасно отдает себе отчет в том, что славой, деньгами и успехом он обязан только одной вещи – своим великолепным играм. «Когда Джей Уилбур только начинал с нами работать, – говорит создатель *Unreal*, – он сказал мне, что дизайн уровней решает все. Это чистая правда, и я сделал его слова своим жизненным кредо».

ЛЮБИМЫЕ МОДЫ КЛИФФИ Б. ДЛЯ UT2003

В настоящее время студия Epic проводит для начинающих дизайнеров конкурс на лучший уровень – «Make Something Unreal» – с призовым фондом в миллион долларов. Если вы планируете в нем поучаствовать, то вот вам список модов для *UT2003*, которые больше всего нравятся Клиффу Блежински:



DEATHBALL
Смесь футбола, американского футбола, гандбола и стрельбы. Лучше всего играть 5 на 5.

FACE-OFF
Современный бой, реалистичное оружие… и движок *UT2003*? Да, оказывается, эти вещи прекрасно между собой сочетаются.

AIR BUCCANEERS
Великолепное сочетание воздушного балета, пиратских потасовок и тактического маневрирования в трехмерном пространстве. Супер!

ALIENS FOR UT2003
Без комментариев.

JUNGLE WARFARE
Counter-Strike в джунглях! Десантники и партизаны сражаются под покровом тропического леса.

ДИЗАЙНЕРЫ BIOWARE ВДОХНУЛИ В «ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ» НОВУЮ ЖИЗНЬ

ПОВЕЛИТЕЛИ



ВСЕЛЕННОЙ

ДЖОРДЖ ДЖОНС

Сейчас, в тот самый момент, когда вы читаете эти строки, приставочники уже вовсю играют в *Star Wars: Knights of the Old Republic*, а нам остается лишь набраться терпения и смиренно ждать. И еще ждать. И еще... Как это ужасно: знать, что владельцы Xbox – проклятого черного Xbox! – весь конец лета и всю осень будут наслаждаться одной из лучших RPG всех времен и народов, в то время, как мы – компьютерщики – временно оказались за бортом. Будь ты проклят, Microsoft!

В чем же дело, неужели дизайнеры BioWare забыли про свои PC-шные корни? Нет, конечно. На самом деле, сотрудники этой девелоперской студии, расположенной в канадском городе Эдмонтон, сейчас в поте лица трудятся, чтобы сделать компьютерную версию *KOTOR*, релиз которой намечен на конец осени, еще более классной, чем приставочная. «Мы очень волнуемся по поводу PC-версии, – признается один из основателей и исполнительный директор BioWare Грег Зечук (Greg Zeschuk), который руководит студией на пару со своим давним другом и коллегой Рэем Музикой (Ray Muzyka). – Ведь в ней мы собираемся воплотить массу фишек, которые на Xbox были просто невозможны». Первое и самое бросающееся в глаза преимущество компьютерной версии – это, конечно, шикарная графика в разрешении 1600x1200. Кроме того, в ней появятся новые побочные квесты, которые не влезли в формат Xbox-варианта... А вот по поводу прочих улучшений Рэй и Грег предпочитают скромно помалкивать. И их можно понять – дизайнеры не хотят давать заманчивых обещаний, которые потом в силу тех или иных обстоятельств они могут оказаться не в состоянии выполнить. В любом случае, их главная цель – сделать для нас потрясающую игру, и в том, что они ее осуществят, сегодня можно уже не сомневаться.

«Мы не хотели бы сейчас распространяться о своих успехах, – говорит доктор Грег Зечук, пытаясь объяснить свое желание уклониться от подробного обсуждения достоинств PC-версии. – Уделив слишком много внимания одним игровым фишкам, мы неизбежно умалим важность других, что не есть хорошо». Обычно невозмутимые и сдержанные, директора BioWare, основавшие эту игровую студию после долгих лет занятий медициной, любят иногда пошутить, что у них один мозг на двоих. Но даже очень короткого разговора с ними достаточно, чтобы понять: перед тобой разработчики, чей профессионализм и талант выводят их на один уровень с самыми прославленными корифеями игровой индустрии. И созданные ими шедевры – *Baldur's Gate* и *Star Wars: Knights of the Old Republic* – лучшее тому подтверждение.

ЭПОХАЛЬНАЯ RPG

В июле 2000 года президент LucasArts Саймон Джеффери (Simon Jeffery) объявил о заключении договора со студией BioWare на разработку ролевой игры во вселенной *Star Wars*, действие которой будет происходить за 4.000 лет до событий *Эпизода I*. Данное соглашение, кстати, как нельзя лучше иллюстрирует основную стратегию развития LucasArts: отыскивать талантливых разработчиков, находящихся на взлете своей карьеры, и строить с ними долгосрочные партнерские отношения. В опубликованном тогда пресс-релизе Саймон Джеффери недвусмысленно объяснил цели подписания данного контракта: «Вместе мы создадим поистине эпохальную ролевую игру, действие которой будет разворачиваться в уникальный и практически неисследованный период истории вселенной *Star Wars*».

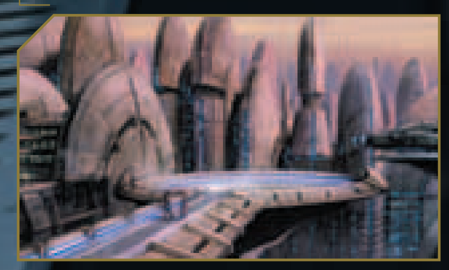
Цель достигнута – молодец, Саймон. Состоявшийся в середине лета выход Xbox-версии *Star Wars: Knights of the Old Republic* произвел эффект, сравнимый разве что со взрывом «Звезды Смерти» – в первые же четыре дня было продано 250.000 копий игры, что сделало ее самым популярным Xbox-продуктом за всю историю этой консоли. Все приставочные журналы издательства Ziff Davis поставили ей, как минимум, 9 баллов из 10 возможных.

Бешеный успех *KOTOR*, похоже, удивил даже руководство корпорации LucasArts, на счету которой немало хитов и бестселлеров и для которой высокие продажи – дело, в общем-то, вполне привычное. Все сразу вспомнили знаменитую фразу продюсера LucasArts Майка Галло (Mike Gallo), сказанную им четыре года назад, в самом начале сотрудничества с BioWare:

«Эти ребята знают, как нужно делать ролевые игры, и они умеют сочинять эпические сюжеты. Каждое их дизайнерское решение принимается на основе одного-единственного критерия: «Улучшит ли данная фишка игру или нет?». Благодаря такому подходу все их продукты отличаются исключительно высоким качеством».

Самая наглядная иллюстрация эффективности подобного процесса принятия решений – это боевая система *Knights of the Old Republic*, которая на начальных этапах разработки была весьма далека от совершенства. «Уже год назад мы имели вполне играбельную версию *KOTOR* и единственное, что нас не совсем устраивало, – это боевая система», – рассказывает Рэй Музика. Чтобы решить проблему, разработчики решили провести два часовых «мозговых штурма» с участием всей команды, которые на самом деле вылились в восемь двухчасовых «штурмов» и несколько дополнительных месяцев работы над игрой. Зато теперь сражения *Knights of the Old*

«ДУМАЮ, НАМ УДАЛОСЬ СОЗДАТЬ СИТУАЦИЮ, КОТОРАЯ ЗАСТАВИТ ГЕЙМЕРОВ ПОЧУВСТВОВАТЬ, КАК ПО ИХ СПИНАМ БЕГУТ МУРАШКИ».







PHOTOGRAPH BY JOHN ULAN

«Что-то я не могу разобрать сумму нашего гонорара. А ты?» – обращается доктор Грег Зечук (слева) к доктору Рэю Музике (справа).

Битва Героев

ПАДЕНИЕ ИМПЕРИИ

- [illegible] новых героев, у каждого из которых собственная сюжетная [illegible] игры
- [illegible] новых оригинальных монстров
- [illegible] число обмундирования
- 5 новых профессий
- [illegible] новых [illegible]
- [illegible] 8 магий, 20 умений
- [illegible] карты размером до 2048 x 2048, все обитатели живут в этом мире в реальном времени
- При установке поверх игры "Битва Героев" версии 1.1. особенности первой и второй игры складываются [illegible]
- Возможность игры в сети [illegible]

Минимальные системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 400 МГц; 64 Мб RAM; Видео 16 Мб; DirectX® 7; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 600 МГц; 128 Мб RAM; Видео 32 Мб; DirectX® 8.1.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Разработчик: BLOODLINE

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.

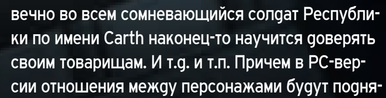
Republic гармонично сочетают неторопливость и глубину пошагового боя со стремительными изменениями положения камеры и динамикой, свойственной реальному времени.

ЖИВОЙ МИР

Начало *Knights of the Old Republic* выполнено в традиционной для *«Звездных Войн»* эпической манере – персонаж чудом остается жив после атаки космического флота Темных Джедаев – Ситхов (Sith), возглавляемой самым главным злодеем всей игры Дартом Малаком (Darth Malak). Герой покидает поле боя в спасательной капсуле и с этого момента, собственно, и начинаются его приключения... И хотя конечной вашей целью является (разумеется!) спасение галактики от Ситхов, основное удовольствие вы получите не от ее достижения, а от самого процесса прохождения увлекательнейшего сюжета, который не оставит равнодушными даже самых пресыщенных и черствых геймеров.

Подробное описание нелинейных миссий, квестов, побочных сюжетных линий, свойственных различным персонажам, мини-игр, возможностей по апгрейду оружия и прокачке героя заняло бы, по меньшей мере, половину журнала, поэтому вот вам краткое изложение сути *KOTOR*: по глубине и масштабности эта игра превосходит ВСЕ, что вы видели до сих пор. Все ее элементы – от, казалось бы, не связанных между собой заданий, которые в конце концов сплетаются в единое целое, до чисто *Diablo*-вского разнообразия оружия, брони, артефактов и апгрейдов – задают новые стандарты качества в жанре RPG. Повторяю еще раз: ничего подобного в игровой индустрии еще просто не было.

Одним из важнейших достоинств KOTOR является продвинутая ролевая система. Подобно героям хороших фильмов и книг, каждый из членов вашей группы будет меняться – как внутренне, так и внешне – по мере развития сюжета. Например, Вуки-изгнанник Zaalbar вернется на родную планету Kashyyyk, чтобы бороться с демонами и освобождать свою расу из рабства. А



вечно во всем сомневающийся солдат Республики по имени Carth наконец-то научится доверять своим товарищам. И т.д. и т.п. Причем в PC-версии отношения между персонажами будут подняты на значительно более высокий уровень, чем это было на Xbox, включая появление новых диалогов и возможностей взаимодействия.

Два других краеугольных камня любой ролевой игры – квесты и снимаемая с трупов врагов добыча – имеют в *KOTOR* ярко выраженную моральную окраску и вынуждают вас постоянно принимать весьма непростые с нравственной точки зрения решения. «Темная сторона – это нечто больше, чем грубое отношение к помощникам, – смеется Грег Зечук. – Абсолютно все поступки персонажа определяют его отношение к Силе, и именно от них зависит то, как на героя будет реагировать окружающий мир, включая и его компаньонов». «Добро и Зло, – объясняет Рэй Музика, – это линзы, через которые преломляются абсолютно ВСЕ элементы игры».

Как выяснилось, сами дизайнеры BioWare испытали потрясение, когда осознали, НАСКОЛЬКО усложняет геймплей нравственная двойственность любого поступка персонажа. «С самого начала процесса разработки, – говорит, тщательно подбирая слова, Рэй Музика, – мы приняли решение, что каждый разговор должен давать герою полноценную возможность выбора между добром, нейтральностью, злом и каким-нибудь веселым приколом». В результате игра содержит более 14 тысяч строк диалогов – и в PC-версии вариантов выбора реплик будет значительно больше, чем на Xbox. А еще через некоторое время авторы поняли, что в результате накопления такого огромного количества тщательно продуманных фраз произошел качественный скачок, и игра стала еще сложнее и интереснее, чем они задумывали. «Каким-то загадочным образом все эти разрозненные строчки диалогов слились в единое целое, представляющее собой нечто больше, чем просто сумму своих компонентов, – признается Рэй Музика. – Благодаря глубоко проработанному общению персонажей наш игровой мир – с заложенными в нем понятиями добра и зла – стал по-настоящему живым».

Майк Галло полностью соглашается с таким утверждением: «Один тестер отыгрывал роль Темного Джедая, и когда игра стала преподносить ему действительно злые и аморальные варианты слов и действий, которые рикошетом били по членам его группы, он искренне переживал по этому поводу и постоянно твердил, что чувствует себя настоящим негодяем».

ИЗГИБЫ И ПЕРЕПУТЬЯ

Пройдя игру примерно до середины, ваш герой окажется в ситуации, когда ему представится возможность выступить судьей в деле об убийстве, причем обвиняемый, судя по всему, будет невиновен в приписываемом ему преступлении. Вас ждет воссозданная до мельчайших подробностей судебная процедура – от произнесения персонажем вступительного слова до вынесения финального вердикта. Игроки, проигравшие это дело, – а одержать в нем победу, отметим, будет КРАЙНЕ тяжело, – окажутся в душераздирающей ситуации, когда на их глазах обвиняемого приговорят к смерти или пожизненному заключению, и они ничего не смогут с этим поделать. И подобные сюрпризы в *Knights of the Old Republic* будут поджидать вас буквально на каждом шагу.

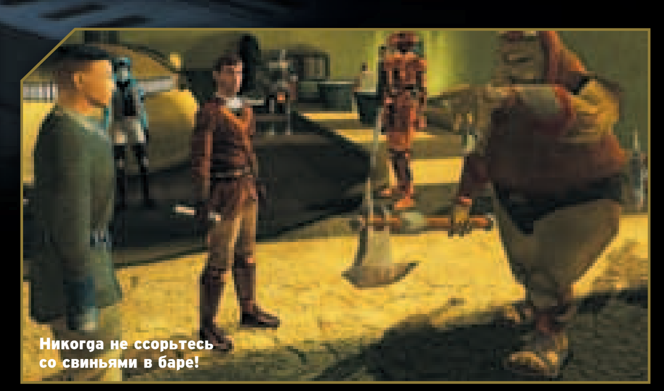
Или вот еще пример: недавно представители BioWare объявили, что в игре будет совершенно сумасшедший поворот сюжета, который вся команда разработчиков единодушно признала лучшей сценарной находкой за всю историю существования компании. «Знаете, бывают в играх такие ситуации, когда вас всего трясет, а по спине бегут мурашки, – говорит Рэй Музика. – Думаю, нам удалось создать один из таких моментов». Что ж, у нас нет никаких оснований не доверять кудесникам из BioWare, и мы искренне надеемся, что их новое творение раздвинет границы самого понятия «компьютерная игра» и установит новые стандарты качества дизайна и сюжета. Аминь.



Новое заклинание Силы – Static Cling.



И почему все Джедаи так любят планету Татуин?



Никогда не ссорьтесь со свиньями в баре!

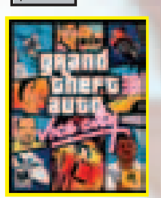




ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ WWW.E-SHOP.RU WWW.GAMEPOST.RU

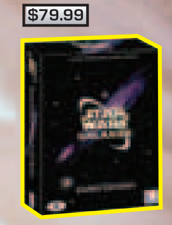
У НАС БОЛЕЕ 1000 ИГР





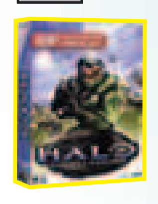
Grand Theft Auto: Vice City

$79.99



Star Wars Galaxies: An Empire Divided

$79.99



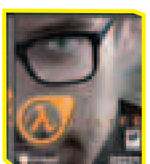
Halo: Combat Evolved

$55.99



Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

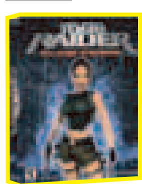
$79.99



$15.99

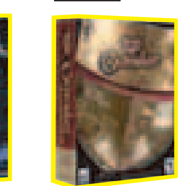
WarCraft III: The Frozen Throne

$39.99



Tomb Raider: The Angel of Darkness

$62.99



Dark Age of Camelot: Gold Edition

$95.99



Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight

$79.99



Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Заказы по интернету – круглосуточно! e-mail: sales@e-shop.ru
Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 21.00 пн – пт
с 10.00 до 19.00 сб – вс

СУПЕРПРЕДЛОЖЕНИЕ
ДЛЯ ИНОГОРОДНИХ ПОКУПАТЕЛЕЙ
стоимость доставки снижена на 10%!

ТЕЛЕФОНЫ: (095) 928-6089, (095) 928-0360, (095) 928-3574

Мысли вслух

Игры как часть нашей реальности. **Под редакцией Льва Емельянова**



ИГРЫ В СРЕДИЗЕМЬЕ

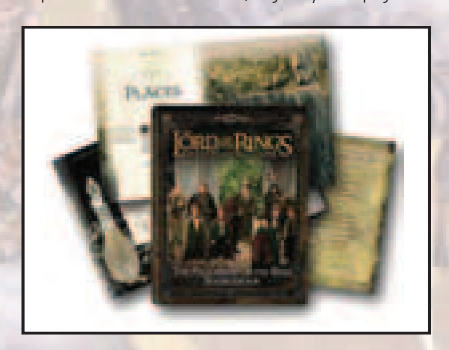
Легендами не рождаются – легендами становятся. Эпической трилогии английского писателя и профессора-лингвиста Джона Рональда Руэла Толкиена (которого многочисленные почитатели называют просто Профессор) была уготована более чем завидная судьба. **Глеб Соколов**

Такие произведения как «Хоббит», «Властелин Колец» и «Сильмариллион» стали мощным фундаментом для дальнейшего развития фантастического направления в литературе в целом и, конечно же, жанра фэнтези - искусства построения волшебных миров, в которых не на словах известно, что такое Добро и Зло, Честь и Благородство, Ненависть и Подлость, где знают, что такое настоящая Свобода! Где можно повстречать трудолюбивых весельчаков гномов, побеседовать с мудрыми и всегда немного грустными эльфами, сразиться и победить коварных злодеев и отыскать старинный клад!

У Профессора моментально появилось множество более или менее талантливых последователей и подражателей. Однако литературой дело не ограничилось. Творчество Толкиена дало толчок для развития музыки, кинематографа и даже своеобразной философии! За примерами далеко ходить не надо – достаточно послушать великолепный альбом *Nightfall in Middle-Earth* группы *Blind Guardian* (впрочем, «толкиенистская» тематика встречается и в других песнях немецких металлистов), посмотреть сразу же заслужившую статус культовой и получившую огромную популярность (в том числе отнюдь не только среди толкиенистов) кино-версию *«Властелина Колец»* в интерпретации Питера Джексона. Я уж и не говорю о всевозможных продолжениях и переложениях классических произведений Толкиена – начиная с веселого, юмористического *«Звирьмариллиона»* Алексея Свиридова и заканчивая серьезной философской *«По ту сторону рассвета»* Ольги Брилевой.

Естественно, не обошлось и без игр. В ту пору, когда мир лишь начинал бредить хоббитами, мифриловыми кольчугами и Сильмариллами, компьютерные развлечения выглядели экзотикой. Но – кто ищет, тот всегда найдет! Настоящие фанаты и энтузиасты отыскивали ключи от недоступных ворот в ту, иную вселенную. Некоторые из поклонников творчества Профессора, надев шлем и кольчугу, с мечом в руках уходили вместе с единомышленниками прочь от сомнительных «благ» цивилизации, чтоб хотя бы на время погрузиться в удивительный мир, полный приключений, жестоких схваток и магических поединков. Движение ролевиков получило широкое развитие, в том числе где-то с середины 80-х – и у нас в стране.

Для тех же, кто по каким-либо причинам не желал буквально «на собственной шкуре» испытывать всю прелесть жизни настоящих искателей приключений (в том числе – в виде комаров, ушибов и лесников, не всегда благосклонно относящихся к непонятным людям в доспехах), в начале 70-х годов прошлого века появился еще один путь в Средиземье и другие фантастические миры. Речь идет, конечно же, о настольных ролевых играх. Все началось с того, что в 1973 году никому не известный чикагский брокер по имени Гари Гигакс, находясь под впечатлением от произведений Толкиена, Урсулы ле Гуин, Говарда и других писателей, придумал игру, которую его жена – миссис Мэри Гигакс – предложила назвать просто и незатейливо: *Dungeon & Dragons*. В том же году мистер Гигакс вместе со своими друзьями, помогавшими ему в работе над игрой, выпустил свое детище в свет – тиражом всего-то 1000 экземпляров... Кто бы мог подумать, что уже через несколько лет *Dungeon & Dragons* станет одной из самых популярных настольных игр в мире! И по сей день *AD&D* (буква «A», обозначающая приставку *«Advanced»*, появилась в названии игры со второй редакции) уверенно удерживается на вершине Олимпа, чему в немалой степени способствовал и успех многочисленных компьютерных игр на основе придуманной Гигаксом и компанией ролевой системы. Впрочем, назвать *D&D «игрой по миру Толкиена»* было бы грубой ошибкой. Несмотря на то, что произведения Профессора были для Гигакса источником вдохновения, создатель первой настольной RPG использовал другую, придуманную им самим вселенную.





Непосредственно о *«Властелине колец»* вспомнили только в марте 2001 года, когда на волне интереса к творчеству Толкиена, связанной с предстоявшим выходом первой части кинотрилогии Джексона, компания Decipher решила заняться разработкой ролевой игры по Средиземью. В результате, к моменту выхода *Fellowship of the Ring* свет увидела и *Lord of the Rings RPG*, посвященная приключениям Хранителей в Мории. Яркая, красочная и не слишком заумная, эта игра пришлась по душе многим любителям настольных RPG и толкиенистам. Вдохновленные успехом, создатели *LOTR RPG* впоследствии выпустили *The Two Towers Adventure Game*. А сейчас готовится уже третья часть игры под названием The *Return of the King Roleplaying Adventure Game*. Кроме того, Decipher без устали продолжает заниматься выпуском всевозможных дополнений, энциклопедий и карт, чем, несомненно, радует всех поклонников *LOTR RPG* в частности и творчества Толкиена в целом.

Точную дату появления такого понятия как компьютерная ролевая игра теперь, наверное, определить достаточно трудно. Известно лишь, что в конце 70-х – начале 80-х гг. отдельные энтузиасты уже начали пробовать свои силы по переносу фэнтезийных миров и вселенных на диски тогда еще не слишком широко распространенных персоналок. Среди таковых был, например, Ричард Гэрриот, известный также как Лорд Бритиш, считающийся одним из отцов жанра CRPG. Именно он в 1980 году создал игру, ставшую невероятно популярной и заложившей основу и поныне живущего сериала *Ultima*. Однако настоящий расцвет компьютерных ролевых игр на-



Некоторые полевые RPG впечатляют своим размахом – на них съезжаются не то что десятки, а сотни участников!



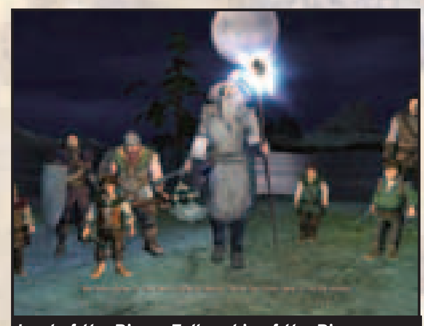
***Lord of the Rings vol.1* – Несмотря на примитивную графику, для 1990 года RPG по *«Властелину Колец»* от Interplay была весьма технически прогрессивной игрой.**


Lord of the Rings: The Two Towers – Сейчас старина Гимли покажет этим неотесанным оркам, где гномы зимуют!

Помните старину *Golden Axe?* Так вот, *The Lord of the Rings: Return of the King* – это нечто столь же привлекательное в отношении геймплея плюс великолепная графика, хорошо узнаваемые персонажи и замечательным образом воссозданная атмосфера Средиземья в интерпретации Джексона.

чинается только во второй половине 80-х гг., когда и возможности компьютеров расширились, и разработчики поднабрались бесценного опыта. «Золотая эпоха» была ознаменована появлением замечательных RPG, таких как *Pool of Radiance, Krynn, Eye of the Beholder, Might & Magic,* уверено развивающейся линейкой игр в мире *Ultima*... Славные были времена! В конце концов, дошло дело и до Толкиена. За компьютеризацию приключений Фродо, Гэндальфа, Арагорна, Гимли и всей честной компании взялись разработчики из Interplay. На дворе стоял 1990 год, когда появилась игра под названием *Lord of the Rings vol.1*, посвященная событиям *«Братства Кольца»*. И надо сказать, что это действительно была весьма удачная RPG. Другое дело, что на фоне таких мегалитических конкурентов, как та же «Золотая серия» *D&D, Ultima или Might & Magic, LOTR* в исполнении Interplay смотрелся не совсем убедительно и не пробился на вершину ролевого Олимпа. Собственно говоря, разработчикам уже тогда пришлось столкнуться с очень существенной для любой игры «по мотивам» проблемой. А именно: как, не уходя за рамки сюжета оригинального произведения, сделать геймплей увлекательным и захватывающим, причем не на уровне прочтения виртуальной книги с движущимися картинками! На самом деле, единственно верного решения данной проблемы, эдакой панацеи, не найдено до сих пор, (за исключением сомнительных попыток добавления в игру какой-нибудь отсебятины, что редко приводит к положительным результатам). С другой стороны, в *Lord of the Rings* от Interplay была весьма неплохая для того времени графика (движок игры поддерживал даже смену дня и ночи в реальном времени!), удобное управление пополам с не слишком заумным интерфейсом (для той поры это также было большим и значительным достижением), а также удачная ролевая система. Благодаря этому *LOTR vol. 1* смог-таки добиться определенного успеха, хотя, вероятно, и не до той степени, на которую рассчитывали разработчики. Впрочем, унывать они не стали, а взялись за разработку продолжения игры. Как вы уже, наверное, могли догадаться, на этот раз дело дошло до *«Двух башен»*, и спустя год Interplay выпустила новую RPG в мире Средиземья под названием *Lord of the Rings: The Two Towers*. Отличия от первой части (за исключением, разумеется, сюжета) были минимальными. Движок остался прежним, ролевая система – также. В общем, это был по всем параметрам качественный, но и одновременно – в значительной мере вторичный сиквел. Как результат – новый *Lord of the Rings* снова (и, увы, на этот раз – окончательно) затерялся среди других, более удачных (или везучих) ролевых игр. Interplay после выпуска *The Two Towers* более к тематике Средиземья не возвращалась...

После этого «...о Кольце не было слышно две тысячи лет». Конечно, периодически появлялись всевозможные любительские проекты, посвященные Средиземью (например, одно время были популярны текстовые приключенческие игры – прародители нынешних квестов), но внимание большинства разработчиков и издателей временно переключилось на иные вселенные. Новая волна массового интереса к *«Властелину Колец»* была тесно связана с новостями о начале сьемок киноверсии знаменитой трилогии. Игровая индустрия отреагировала мгновенно! Один за другим последовали анонсы всевозможных вариаций на тему *Lord of the Rings* в самых разных жанрах и буквально на всех платформах – от PC до Xbox. Дальновидная Electronic Arts отхватила лакомый кусочек – пожалуй, наиболее интересную в коммерческом плане лицензию на разработку игр по мотивам фильма *«Властелин Колец»*. Остальным пришлось «довольствоваться» первоисточником – собственно произведениями Толкиена.


Lord of the Rings: Fellowship of the Ring – Отряд Хранителей почти в полном составе... Странно, куда же подевался Леголас?


Lord of the Rings: Fellowship of the Ring – В игре *Fellowship of the Ring* разработчики сохранили некоторые события и персонажи книги, исчезнувшие в фильме Джексона. Например, встречу с Томом Бомбадилом и Золотинкой.

В результате, в конце 2002 года на свет появились сразу несколько игр, посвященных войне за Кольцо и спасению Средиземья от Темного Владыки Саурона. Следует отметить, что наибольшего успеха на этом поприще сумела добиться именно Electronic Arts, представившая на суд игроков отличный action под названием *The Lord of the Rings: The Two Towers,* разработанный студией Stormfront Studios. Увы, эта замечательная игра была выпущена только на приставках, а планировавшийся ее PC-вариант по не выясненным до конца причинам (скорее всего, дело было исключительно в задержке сроков) – отменен.

Зато не подкачал другой издатель – Vivendi Universal Interactive. И вскоре после нашумевшей приставочной игры от EA *«Властелин Колец»* все-таки добрался до наших компьютеров. Правда, ничего общего, кроме названия, между ним и тем проектом, что был отменен Electronic Arts, не было. *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring,* изданный Vivendi Universal, был разработан совсем другой командой и по мотивам не фильма, а книги. Что, впрочем, не избавило игру от ряда легко заметных заимствований из Джексона... Определить жанр *«Братства»* можно как «аркадное приключение». Хотя сами разработчики, наверное, руководствуясь старой традицией лепить слово RPG ко всему, что только имеет отношение к жанру фэнтези, намекали на присутствие и некоторых ролевых элементов. Впрочем, «элемент» – понятие растяжимое, так что, быть может, в их понимании у *The Fellowship of the Ring* с этим все было в порядке. (Это еще что! Не так давно мне попалась одна игра, вся RPG'шность которой заключалась в... инвентаре героя из 8 (!) слотов. Зато в числе прочих достоинств на коробочке были гордо обозначены «ролевые элементы»). Играть в *«Братстве Кольца»* можно было за Фродо (хоббит, закидывающий назгулов камнями – это что-то!), Арагорна и Гэндальфа.

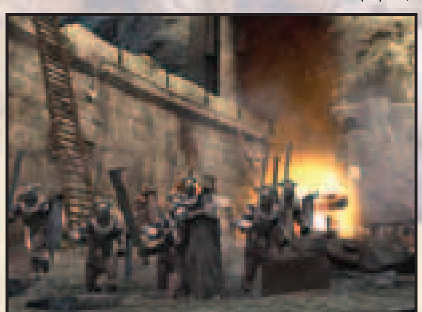
MIDDLE-EARTH UNOFFICIAL

Не секрет, что на базе любой популярной вселенной со временем вырастает множество разнообразных фанатских проектов. И чем популярнее вселенная – тем их больше. В этом отношении Средиземье – пример образцово-показательный. С появлением первых стратегических игр сразу же отыскались умельцы, начавшие создавать отдельные дополнительные карты и целые кампании, посвященные *«Властелину Колец»*. Среди наиболее удачных модификаций такого плана следует отметить «толкиенистские» дополнения к *Warlords II, Warcraft II* и *Heroes of Might & Magic*. Некоторые из них пользовались (да и до сих пор пользуются) большой популярностью среди фанатов. После выхода в прошлом году таких ролевых игр, как *Neverwinter Nights* и *Dungeon Siege*, поддерживающих возможность создания больших и серьезных модификаций, появилось сразу несколько любительских проектов на их основе, посвященных *«Властелину Колец»*. Кроме того, существует и немалое количество шардов *Ultima Online*, также базирующихся на истории, рассказанной Толкиеном. Можно не сомневаться, что подобная тенденция сохранится и в будущем, так что мы еще не раз пройдем дорогами Средиземья вместе с Бильбо, Гэндальфом, Хранителями и другими персонажами книг Толкиена!

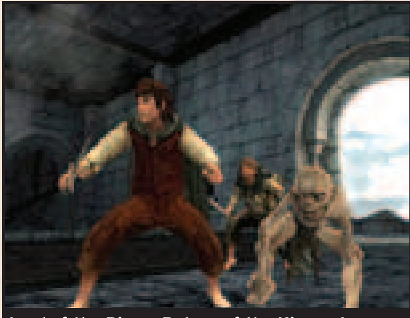
Три персонажа – три стиля прохождения (так нам изначально обещали, по крайней мере). Грубо говоря – вор, воин и маг (ага, вот и ролевые элементы). На самом же деле *The Fellowship of the Ring* дал всем толкиенистам очередной повод вздохнуть и, пожав плечами, сказать, что ни одной по-настоящему хорошей игры по *«Властелину»* так до сих пор и не сделано. Для аркады *«Братство»* – занудно, для квеста – примитивно, для RPG... А где вы там RPG увидели? В результате мы получили вполне жизнеспособный середнячок, способный на некоторое время развеять скуку, не более...

Однако это был не конец. А скорее – только начало. Самые интересные релизы по вселенной Толкиена еще ждут нас впереди. И для EA, и для Vivendi Universal на пару со Sierra выпуск *The Two Towers* и *The Fellowship of the Ring* стал «пробой пера». Для кого-то – более успешной, для кого-то – менее. Однако останавливаться на достигнутом не собирается никто!

Electronic Arts анонсировала новую игру, посвященную событиям уже третьего тома «Властелина» (или точнее, третьего фильма). Причем на этот раз не была забыта и наша с вами любимая платформа,



***Lord of the Rings: Return of the King* – Орки Сарумана штурмуют стены Хельмовой Крепи.**



***Lord of the Rings: Return of the King* – Фродо, Сэм и Горлум по дороге в Мордор.**

PC то есть. В плане игрового процесса *Return of the King* обещает в полной мере продолжить и развить традиции, заложенные в *The Lord of the Rings: The Two Towers*. А это значит, что нас ждет не просто банальный Action или занудство в духе *«Братства»* от Vivendi Universal, но – действительно увлекательное приключение. Помните старину *Golden Axe*? Так вот, *The Lord of the Rings: Return of the King* – это нечто столь же привлекательное в отношении геймплея плюс великолепная графика, хорошо узнаваемые персонажи и замечательным образом воссозданная атмосфера Средиземья в интерпретации Джексона. Выход игры приурочен аккурат к премьере третьей части киноэпопеи о Средиземье, а пока что все желающие могут скачать демо-версию *Return of the King,* вполне наглядно демонстрирующую основные достоинства данного проекта.

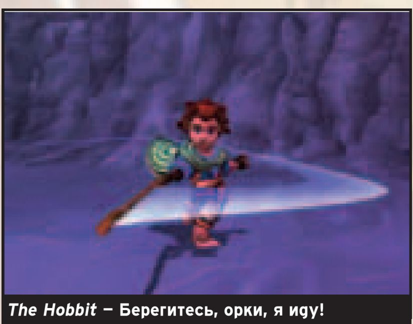


***Lord of the Rings: Return of the King* – В роли Гэндальфа нам предстоит принять самое деятельное участие в обороне Минас-Тирита.**

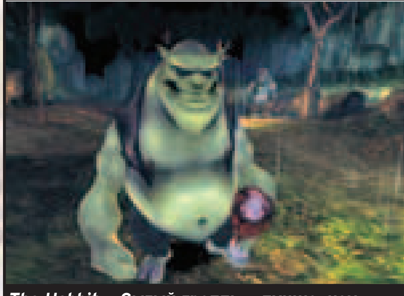
А что же Vivendi Universal? Наученная опытом *The Fellowship of the Ring,* компания решила пойти иным путем. И анонсировала сразу несколько абсолютно разноплановых проектов, объединенных одной вселенной – Средиземьем. Первой игрой оказался *The Hobbit,* созданный по мотивам одноименного произведения Толкиена и представляющий собой один из тех ярких аркадных платформеров, которые в последнее время стали нечастыми гостями на жестких дисках наших компьютеров. Конечно, благодаря выбору подобного жанра, приключения бравого хоббита Бильбо будут несколько отличаться от описанных в книге. Знал бы уважаемый господин Бэггинс (или, если угодно, Торбинс), что, отправляясь за драконьим кладом, ему придется так много бегать, прыгать, отжиматься и размахивать мечом, то еще семь раз подумал бы, стоит ли покидать уютную нору вместе с этими гномами! Впрочем, особенно много думать бедняге Бильбо под нашим управлением в The Hobbit не придется. А вот упражняться в избиении гоблинов, троллей, пауков и прочей нечисти – наоборот, нужно будет много и до седьмого пота. Так же как и в преодолении бездонных пропастей, поломанных мостов и болот. Тут наш хоббит не подведет: и башку глупому здоровяку троллю снесет, и на десяток метров прыгнет. В общем, не хоббит, а терминатор, но, в конце концов, это ведь аркада, причем, судя по всему, достаточно веселая и увлекательная. Так что не будем строго судить ее разработчиков за несоблюдение исторических реалий.



***The Hobbit* – А вы не знали, что хоббиты бывают такими спортивными?**



***The Hobbit* – Берегитесь, орки, я иду!**



***The Hobbit* – Сытый тролль – лучше, чем тролль голодный, а впрочем, все они – прислужники Зла и головы им не сносить!**

Еще одним проектом Vivendi Universal по *«Властелину Колец»* оказалась стратегия в реальном времени под названием *War of the Ring*. Если вы хоть раз в жизни видели *Warcraft III,* то легко поймете откуда ветер дует. Все та же слегка утрированная фэнтезийная графика, яркие цвета, ролевые элементы и прочие составляющие игрового дизайна, ясно указывающие на то, что именно творение Blizzard послужило разработчикам *War of the Ring* образцом для подражания. Играть можно будет и за Свободные Народы (в лице людей, эльфов и гномов), и за приспешников Саурона. В связи с этим нам обещают две полноценные кампании, наполненные как «историческими» событиями (вроде обороны Хельмовой Крепи или штурма Дол-Гулдура), так и произвольными миссиями. Правда, в связи с этим возникает вопрос такого плана: если с финалом игры за свет-



***War of the Ring* – Битва энта и балрога. Страшный сон толкиениста.**

Знал бы уважаемый господин Бэггинс (или, если угодно, Торбинс), что, отправляясь за драконьим кладом, ему придется так много бегать, прыгать, отжиматься и размахивать мечом, то еще семь раз подумал бы, стоит ли покидать уютную нору вместе с этими гномами.


War of the Ring – Нет, нет – это не новый адд-он к *Warcraft 3*. Это – *War of the Ring!*

лых все понятно, то как поступят разработчики с миссиями за Саурона? Неужели дело дойдет до кощунственного перекраивания истории Средиземья?? Впрочем, условностей в *War of the Ring* и так будет достаточно. Например, на одном из скриншотов игры мне довелось наблюдать сражение с участием энта и барлога. Сомнительным кажется, чтобы подобные поединки случались даже в первые эпохи Средиземья, а уж во время Войны за Кольцо... Ну да на какие жертвы не пойдешь ради повышения играбельности и эффектности! Замечу также, что оценить достоинства *War of the Ring* можно уже сейчас, скачав недавно выложенную демо-версию.

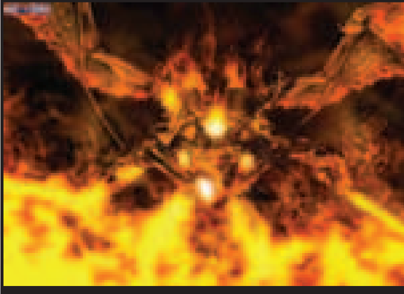
И все-таки когда несколько разных компаний работают над играми в одной и той же вселенной – это забавно! В качестве одного из основных достоинств *War of the Ring* Vivendi Universal называет тот факт, что это – первая RTS по мотивам *«Властелина Колец»*. Действительно первая. Но – теперь уже – не единственная! Дело в том, что Electronic Arts тоже подсуетилась и совсем недавно анонсировала новую стратегию в реальном времени, посвященную событиям конца Третьей Эпохи, под названием *The Battle for Middle-Earth*. Как и все проекты EA по «Властелину Колец», этот также создается на основе лицензии фильма Джексона. А потому, в отличие от более сказочной *War of the Ring*, здесь следует ожидать реалистичной графики и массовых баталий (что уже подтверждают опубликованные скриншоты). Тем более что за красоту картинки в *The Battle for Middle-Earth* отвечает усовершенствованный движок *C&C: Generals*. Играть можно будет опять-таки как за «хороших», так и за «плохих», ну а в качестве отдельного бонуса нам обещают озвучку, выполненную с участием актеров, снявшихся в кинотрилогии. Остается добавить лишь, что выход *The Battle for Middle-Earth* намечен на весну следующего года.


The Battle for Middle-Earth – Стражи Белой Башни. Красиво идут, однако!

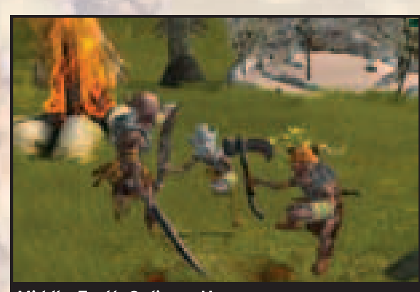

The Battle for Middle-Earth – Под началом у Саурона служат силачи-тролли, а его воины пользуются катапультами и боевыми олифантами, так удивившими Сэма.


The Battle for Middle-Earth – Вялотекущая ночная драка под стенами Минас-Тирита.

Однако же у Vivendi Universal в разработке находится еще один, весьма многообещающий (а заодно и настораживающий до крайности) проект. Речь идет о *Middle-Earth Online* – онлайновой ролевой игре в Средиземье времен Войны за Кольцо! Задумка, что и говорить, знатная. Но, увы, тенденция развития жанра MMORPG показывает, что добиться успеха, двигаясь в этом направлении, как правило, очень и очень непросто. Даже известная торговая марка и вселенная не всегда могут гарантировать успех. Остается лишь надеяться, что разработчики отнесутся к поставленной задаче со всей серьезностью, и *Middle-Earth Online* сможет на равных потягаться с титанами вроде *Star Wars Galaxies* или готовящегося *World of Warcraft*. По крайней мере, потенциал у проекта высокий, все зависит лишь от реализации. Сюжетная завязка в *Middle-Earth Online* проста и незатейлива – война с Сауроном уже не за горами (Эрег-Летуи?), и в Гондор целыми отрядами стекаются искатели приключений, желающие бить орков. На выбор представлены несколько рас – люди, эльфы, хоббиты, гномы. Можно ли будет принять сторону Саурона и поиграть за орков или троллей – пока точно не известно, впрочем, *Middle-Earth Online*, судя по всему, предстоит находиться в разработке еще минимум полгода. А там чем Моргот не шутит – вдруг действительно получится новый хит?


Middle-Earth Online – Огненный красавец балрог – ветеран старой гвардии Моргота!

На этой жизнерадостной ноте мне бы хотелось завершить обзор игр, посвященных Средиземью, хоббитам и Кольцам. Старые и новые, удачные и не очень, все они в той или иной мере стали или еще только станут попыткой создать своеобразное «окно» в мир, описанный более полувека назад одним английским профессором. Впрочем, оригинал книги Толкиена – *«Хоббит»*, *«Властелин Колец»* или *«Сильмариллион»* они, конечно же, заменить не смогут. Но ведь это и не нужно, правда? С другой стороны, кто же откажется поиграть в хорошую игру по любимой вселенной – главное, чтобы таких по-настоящему достойных носить свое гордое имя игр было побольше!


Middle-Earth Online – Несмотря на устрашающий вид, гоблины для опытного бойца – это всего лишь немного дополнительной экспы...


Middle-Earth Online – Общительные хоббиты обожают неспешные чинные беседы.

MUD

Наверняка многие из тех, кто интересуется многопользовательскими играми, не раз сталкивались с такой их разновидностью как MUD'ы. В общем-то, конечно, развлечение это – на любителя. Судите сами – графики ноль, много текста, который нужно читать, зато если уж втянетесь – не оторваться! На самом деле, судить о популярности MUD'ов можно хотя бы по факту продолжительности их существования как жанра, насчитывающего уже более 20-ти лет истории! Будучи по сути своеобразным компромиссом между компьютерными и настольными играми, MUD'ы находили и продолжают находить по сей день множество поклонников. Есть среди них и посвященные Средиземью. Особо следует выделить две игры, образовавшиеся путем распада некогда популярного MUD'а под названием *Adamant*. Называются они *«Адамант: Мир Колец»* (официальный сайт проекта расположен по адресу www.a-mud.ru) и *«Адамант Адан: Хроники Средиземья»* (проживает по адресу www.adan.ru). Еще один «толкиенистский» русскоязычный MUD – это *Arda MUD*, найти его можно, посетив сайт http://arda.pp.ru.

Сейчас она даст сигнал к началу гонки.



Сумасшедший заезд по Чайна-тауну.



Обратите внимание – приборная панель совершенно не заслоняет обзора.

NEED FOR SPEED:

Оставляя на асфальте следы шин... **Даррен Глэдстоун**


Город насквозь промок...

С 1994 года серия *Need for Speed* от EA по праву считается эталоном жанра аркадных гонок. Благодаря ей мы получили возможность кататься на экзотических суперкарах, нагло нарушать правила дорожного движения и вопреки всем законам физики с блеском уходить от полицейских погонь. Темой очередной части *Need For Speed* с красноречивым названием *Underground* являются стремительно набирающие популярность во всем мире уличные гонки – т.е. ездить будем по городским улицам, за деньги, на форсированных тачках и при полном отсутствии копов.

СТРЕМИТЕЛЬНО И ЯРОСТНО

Наверняка вы помните знаменитую фразу Вина Дизеля: «За четверть мили я успеваю прожить целую жизнь. Только в течение этих 10 секунд я чувствую себя по-настоящему свободным». Данное высказывание идеально передает суть геймплея *NFS: Underground,* ибо, как я уже говорил, здесь нам предстоит зарабатывать деньги и репутацию на залитых дождем и освещенных неоном реклам улицах больших городов, – короткие заезды на время (drag racing), кольцевые гонки, сумасшедшие спринты через весь город и т.д. (более 100 различных гоночных мероприятий). Кроме того, в NFS: Underground будет еще один, пока неназванный, гоночный режим.

В лучших традициях серии *Need for Speed* в *Underground* нам предстоит водить реальные модели автомобилей, причем, разумеется, на предельных скоростях. Всего в игре представлено 20 лицензированных марок, включая концерны Mitsubishi, Subaru и Toyota. Важными элементами игрового процесса будут настройка и тюнинг серийных автомашин, в результате чего они смогут стать совершенно непохожими на самих себя. По словам исполнительного продюсера Чака Осийджа (Chuck Osieja), в игре будет множество способов повысить скоростные показатели своего авто. Audiobahn, HKS, MOMO, Neuspeed, Nitrous Express Inc., StreetGlow, Turbonetics – список производителей всевозможных апгрейдов для автомобиля можно продолжать еще очень долго. Кроме того, у вас будет возможность самому раскрасить свою тачку - для каждой модели игра предлагает порядка 71 миллиарда (!) вариантов внешнего оформления.

КАК В КИНО

Графику *Need for Speed: Underground* можно безо всякого преувеличения назвать сногсшибательной, и это впечатление еще усиливают несколько вариантов положения камеры и эффект размывания очертаний автомобиля при быстрой езде. Дело в том, что для работы над игрой разработчики пригласили в свою команду известного специалиста по киношным спецэффектам Хабиба Заргарпура (Habib Zargarpour). «Заняв пост директора по визуальным эффектам, он сумел добиться того, что ощущение скорости в игре стало просто пугающе реальным, – рассказывает Чак Осийджа. – Как это ему удалось? Да очень просто – теперь при езде на больших скоростях камера начинает трястись. В других гоночных играх данная фишка - дрожание камеры - тоже присутствует, но проблема заключается в том, что камера должна трястись «правильно», а иначе человеческий мозг не поверит в достоверность происходящего, и у зрителя не возникнет желаемого чувства скорости. Если же сделать дрожь «правильной», – объясняет исполнительный продюсер, - то вы получите визуальную прибавку скорости порядка 20 миль в час без увеличения частоты кадров на экране. В *NFS: Underground* Хабиб Заргарпур применил ту же технологию, что он использовал во время съемок гонок на реактивных капсулах в I Эпизоде «Звездных Войн».

По словам исполнительного продюсера Чака Осийджа, в игре будет множество способов повысить скоростные показатели своей машины.

Как известно, одним из самых важных элементов любой гоночной игры являются трассы, по которым нам предстоит ездить. Уровни *NFSU* не являются моделями реально существующих на Земле городов, хотя некоторые локации и были позаимствованы авторами из реальной жизни. По словам Чака Осийджа, несмотря на то, что внешне игровые уровни выглядят как города, по сути, они представляют собой самые настоящие гоночные треки, просто слегка замаскированные. «Можете не волноваться, вам не придется постоянно поворачивать на 90 градусов при скорости 100 миль в час», – смеется исполнительный продюсер.


Один из множества вариантов раскраски автомобиля.

Еще одно принципиальное отступление от реальности – полное отсутствие в игре полиции. Почему авторы пошли на такой шаг? По двум причинам. Во-первых, программирование AI копов потребовало бы массу дополнительного времени, а во-вторых, что еще более важно, разработчики не хотели, чтобы по геймплею *Underground* превратился в *NFS: Hot Pursuit 2.5.* Целью *Underground* являются безбашенные уличные гонки в чистом виде, и необходимость уходить от погонь копов, наподобие того, как было в *Hot Pursuit 2,* только помешала бы игровому процессу.

А еще в *NFS: Underground* мы сможем соревноваться через Интернет с другими обладателями компьютеров и PS2. Учитывая широчайшие возможности по настройке автомобилей, можно с уверенностью предположить, что нас ждут весьма интересные и необычные онлайновые гонки. Во всяком случае, просторы для совершенствования здесь практически безграничны. Изначально выход игры был запланирован на I квартал 2004 года, но ребята из студии EA Black Box дали полный газ, и в итоге релиз оказался перенесен на более ранний срок – гоночный сезон откроется уже в канун Рождества. До встречи на улицах ночного города!

: UNDERGROUND

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ELECTRONIC ARTS**
РАЗРАБОТЧИК: **EA BLACK BOX**
ЖАНР: **RACING**
ДАТА ВЫХОДА: **IV КВ. '03**


Люблю поджаривать врагов!


Никаких пряток! В *Contract J.A.C.K.* мы будем много бегать и очень много стрелять.


Битва просто плохих парней с ОЧЕНЬ плохими парнями.

CONTRACT J.A.C.K.

Ты не можешь быть Кейт Арчер вечно... **Джефф Грин**

Внимание! Всех поклонников Кейт Арчер я сразу предупреждаю: несмотря на то, что адд-он *Contract J.A.C.K.* является официальным приквелом к *No One Lives Forever 2*, на сей раз вам не удастся поиграть за свою ненаглядную красавицу-шпионку. В *Contract J.A.C.K.* Кейт лишь мельком появится на экране в качестве NPC – так что если главной причиной вашего интереса к адд-ону была возможность увидеться с ней, то можете дальше не читать.

Я не знаю, почему дизайнеры Monolith избрали такой оригинальный способ поведать нам о событиях, произошедших между первой и второй частями *NOLF*, – скорее всего, им самим так было интереснее и веселее работать. В *Contract J.A.C.K.* нам предстоит играть за плохого парня по имени Джон Джек – наемного убийцу, работающего по контракту на террористическую организацию H.A.R.M. Сюжет вкратце таков: на H.A.R.M. наехал третьесортный итальянский криминальный синдикат под названием Danger Danger, и вам предстоит разобраться с этой проблемой.

Одиночная кампания состоит из 10 миссий, разворачивающихся в трех различных сеттингах. Знаменитый «шпионский» стиль игры, бывший главным элементом обеих частей *NOLF*, временно уходит в небытие – в *Contract J.A.C.K.* нам предстоит в основном бегать и много, очень много стрелять. Так что не удивляйтесь, вдруг обнаружив себя уничтожающим противников толпами где-нибудь на Луне... В связи с радикальным изменением геймплея наш арсенал также был существенно обновлен – хитроумные гаджеты Кейт сменили мощные пушки, в число которых входят, в частности: лазерная винтовка, арбалет с взрывающимися стрелами, автомат Томпсона, шотган, AK-47 и зажигательные гранаты, с помощью которых можно так здорово поджаривать врагов заживо. Кроме того, в распоряжении персонажа окажутся два новых транспортных средства – скутер Vespa и снегоход, – на которых установлены самонаводящиеся пулеметы.

Арсенал был существенно обновлен – хитроумные гаджеты Кейт сменили мощные пушки.

Многопользовательский режим также был доработан и расширен – в *Contract J.A.C.K.* появятся 15 новых мультиплеерных карт и новый мод под названием Demolition. Его суть заключается в том, что одна команда пытается взорвать три бомбы, а другая – защищает их. Нам довелось лично опробовать несколько Demolition-карт, и это было нечто потрясающее, сравнимое разве что с Battlefield 1942.

Разумеется, есть в *Contract J.A.C.K.* и превосходный юмор, являющийся «визитной карточкой» всей серии *No One Lives Forever*, – причем на сей раз он вызывает ассоциации не с «Остином Пауэрсом», а, скорее, с «Криминальным чтивом». Сможет ли адд-он снова сделать фанатов Кейт Арчер счастливыми, пусть и ненадолго? Ответ мы узнаем уже в ноябре.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ
ИЗДАТЕЛЬ: **VIVENDI**
РАЗРАБОТЧИК: **MONOLITH**
ЖАНР: **ACTION**
ДАТА ВЫХОДА: **НОЯБРЬ 2003**

DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

Не путать с «Осадой» С. Сигала! **Роберт Коффей**

Безупречный графически, полный динамичного экшена, с великолепным интерфейсом и отточенным геймплеем, оригинальный *Dungeon Siege* стал в свое время если и не глотком свежего воздуха в застоявшемся жанре Action/RPG, то, по крайней мере, глотком хорошо очищенного, кондиционированного воздуха. Тем не менее, нашлись люди, которым не понравилась эта риалтаймовая рубиловка, умудряющаяся прекрасно играть сама в себя, требуя от игрока лишь минимального участия в данном процессе. Если вы тоже принадлежите к этой категории недовольных геймеров, то тогда адд-он *Legends of Aranna* станет для вас настоящим откровением. Вы его полюбите, можете не сомневаться.

Прежде всего, в *Legends of Aranna* нас ждет совершенно новая одиночная кампания, главным героем которой является сирота – дитя двух искателей приключений, уплывших сражаться со злом и не вернувшихся обратно. Двадцать лет спустя, когда персонаж уже вырос и возмужал, это проклятое Древнее Зло, обладающее (разумеется!) Мощным Артефактом, способным в очередной раз погубить мир, вновь поднимает свою уродливую голову. И, естественно, остановить его предстоит именно вам.

Как вы помните, геймплей *Dungeon Siege* вобрал в себя все лучшее, что было накоплено в жанре Action/RPG за его недолгую историю. А *Legends of Aranna,* в свою очередь, вберет в себя все лучшие наработки оригинальной игры – все ее элементы станут еще более красивыми, интересными и удобными. В нашем распоряжении вновь окажутся вьючные животные для перевозки трофеев, но теперь они будут называться Trag – что-то среднее между носорогом и динозавром – и смогут сражаться намного более эффективно, чем мулы в *Dungeon Siege*. Нам уже не придется посылать героев в самоубийственные атаки на быстро движущихся противников – кликнув на монстрах с зажатой клавишей [Shift], мы отдадим персонажам приказ атаковать их лишь в пределах определенной зоны. Новая кнопка Redistribute Potions на экране инвентаря позволит мгновенно передать магам партийные запасы маны, а бутылочки, восстанавливающие здоровье, – бойцам. Соответственно навсегда уходят в прошлое долгие перекладывания зелий из сумок одних персонажей в сумки других. Аналогичным образом был переработан и экран выбора заклинаний.

Разумеется, как и положено добропорядочному адд-ону, *Legends of Aranna* существенно расширит ассортимент доступных нам спеллов, рас, артефактов и локаций. При этом *Legends of Aranna* отнюдь не относится к категории дополнений, которые разработчики выпускают только для того, чтобы чем-то занять геймеров в ожидании выхода полноценного продолжения их любимой игры, – все нововведения создавались с учетом главной цели адд-она – улучшения геймплея. Например, новая группа заклинаний под общим названием Orb была введена в игру для того, чтобы дать магам возможность активнее участвовать в битвах и соответственно получать больше опыта. Если в оригинальном *Dungeon Siege* деятельность спелл-кастеров зачастую была ограничена лечением рукопашных бойцов, то теперь, благодаря заклинаниям Orb, они смогут швырять во врагов огненные и электрические шары, одновременно успевая восстанавливать здоровье другим членам партии. А с помощью заклинаний группы Glyph маги получат возможность перед началом сражения расставлять на поле боя волшебные мины, которые существенно облегчат достижение победы.

Главным героем является сирота – дитя двух искателей приключений, уплывших сражаться со злом и не вернувшихся обратно.


Новые вьючные животные – Trag – вполне способны постоять за себя.


Наводим справедливость огнем и мечом.

По сложности *Legends of Aranna,* скорее всего, будет существенно превосходить *Dungeon Siege* – но это с лихвой окупится наличием множества новых артефактов, включая наборы магических предметов, чья мощь многократно усиливается в случае, если вам удается собрать весь комплект. При этом все новые побрякушки, заклинания, и улучшения в интерфейсе будут доступны и при прохождении оригинальной кампании Dungeon Siege. А последнее и весьма важное достоинство *Legends of Aranna* заключается в том, что адд-он будет продаваться в комплекте с полной версией *Dungeon Siege* по цене всего лишь $35.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: MICROSOFT GAME STUDIOS
РАЗРАБОТЧИК: MAD DOC SOFTWARE
ЖАНР: ACTION RPG
ДАТА ВЫХОДА: НОЯБРЬ 2003



Как выяснилось, багаж Джорджа потерялся где-то по дороге. Ничего удивительного, впрочем...

Похоже, убийца нам не рада...

Неразлучной парочке предстоит побывать в самых разных уголках земного шара.

Здорово, парень, можно мне пройти?

BROKEN SWORD SLEEPING DRAG

Еще один 3D-гвоздь в гроб плоских адвенчур. **Даррен Глэдстоун**

А Как это ни печально, надо признать: в США адвенчуры относятся к вымирающему виду – количество ежегодно выходящих представителей данного жанра весьма невелико, а уж хороших среди них – вообще единицы. В чем же здесь дело? На мой взгляд, безнадежно устарела сама концепция графических квестов, весь геймплей которых сводится к бесконечному повторению операции «point-and-click». Чарльз Сесил, управляющий директор проекта *Broken Sword: The Sleeping Dragon*, придерживается несколько иного мнения: «Легендарная Роберта Уильямс (Roberta Williams) начала использовать схему «point-and-click» в плоских рисованных квестах более десяти лет назад, и долгое время данная схема прекрасно работала. А вот при переходе в 3D-мир она почему-то работать перестает». Возможно, мистер Сесил прав, и все дело здесь в трехмерности, но после личного знакомства с демо-версией *The Sleeping Dragon* мы убедились, что жанр Adventure отнюдь не мертв и умирать не собирается, по крайней мере, в ближайшее время.

Подобно большинству классических квестовых сериалов, эпопея Broken Sword совершает в данный момент рывок из плоского 2D в полное 3D. Поэтому те, кто помнят ее предыдущие части, в первую очередь обратят внимание на то, что в *The Sleeping Dragon* нам предстоит исследовать не двухмерные рисованные локации, а полноценные, объемные и высокодетализированные уровни, – но на самом деле самые важные нововведения третьей серии связаны не с графикой, а с самим геймплеем – отныне он уже не будет сводиться лишь к поиску «активных точек» на экране монитора и кликанью на них. Знакомым нам еще по второй части персонажам – юристу Джорджу Стоббарду и отвязной французской журналистке Нико Коллар – предстоит по полной программе взаимодействовать с интерактивными объектами трехмерного мира, посетить семь разных уголков земного шара и в итоге - распутать некий таинственный заговор.

Вторым (после 3D-графики) важнейшим элементом *The Sleeping Dragon* является оригинальный способ подачи сюжета. «Здесь мы очень многое позаимствовали из классических приключенческих фильмов, которые по сути и духу так близки играм жанра Adventure», – рассказывает Чарльз Сесил. На примере ленты *Raiders of the Lost Ark* он объясняет, какими приемами пользовались разработчики, чтобы донести до игрока важную информацию и попутно нагнать драматическое напряжение. Один из таких приемов – неинтерактивные сценки на движке. В большинстве современных игр они длятся по нескольку минут и убивают всю динамику игрового процесса, но в The Sleeping Dragon их длительность составляет не более десяти секунд - и это позволяет небольшими порциями скармливать игроку сюжет, практически не прерывая плавное течение геймплея.


Собаки! Какого черта здесь делают собаки?!


Наш ответ серии *Tomb Raider!*

«Очень многое мы позаимствовали из классических приключенческих фильмов, которые по сути и духу так близки играм жанра Adventure».


«1.21 Гигаватт?!!»

Как известно, главная проблема, с которой столкнулись абсолютно все адвенчуры, перешедшие в 3D, – это фиксированное положение камеры, демонстрирующее игроку живописные виды, но не дающее ему возможности нормально управлять персонажами. Разработчики *The Sleeping Dragon* нашли оригинальное решение, позволившее добиться оптимального баланса между красотой и удобством. «Мы пригласили к сотрудничеству одного из режиссеров Pinewood Studios, и он научил нас нескольким трюкам, многократно усиливающим «кинематографичность» картинки на экране, – говорит Чарльз Сесил. – Зачастую для этого бывает достаточно лишь чуть-чуть приподнять камеру или дать ей команду, оставаясь неподвижной, следить за передвигающимся по комнате героем».

Несмотря на то, что по жанру *Broken Sword 3* остается классической адвенчурой, в игре появятся элементы экшена. Например, в одной из начальных сценок к Нико подскакивает убийца и целится ей прямо в голову – и для того чтобы остаться в живых, вы должны нажать определенную кнопку в нужный момент. Нажмете ее невовремя – и Нико, увы, погибнет, но никакого наказания за плохую реакцию после этого не последует – экшен-эпизод просто запустится заново. Кроме того, в *The Sleeping Dragon* будут классические аркадные «прыжковые паззлы», но, по словам Чарльза Сесила (который не упустил случая походя пнуть последнюю серию *Tomb Raider*), вам не будет грозить смерть за каждое неверное движение: главное в головоломках *Broken Sword 3* – это понять, ЧТО нужно сделать, а не сыграть на клавиатуре сложнейший аккорд.

На момент написания данного материала разработчики занимались отловом последних багов и балансировкой сложности геймплея. Конечно, игровой процесс *The Sleeping Dragon* страдает от некоторой линейности, но, в конце концов, ведь именно увлекательный сюжет является главной ценностью любой игры жанра Adventure, и, пройдя несколько уровней, мы свидетельствуем: с интересностью у игры все в полном порядке. По словам авторов, Спящий Дракон проснется уже в ноябре и вырвет нас из реальной жизни, по меньшей мере, на 20-30 часов. Скорей бы уж!..

D: THE
GON

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **THE ADVENTURE COMPANY**
РАЗРАБОТЧИК: **REVOLUTION GAMES**
ЖАНР: **ADVENTURE**
ДАТА ВЫХОДА: **НОЯБРЬ 2003**

VEGAS: MAKE IT BIG

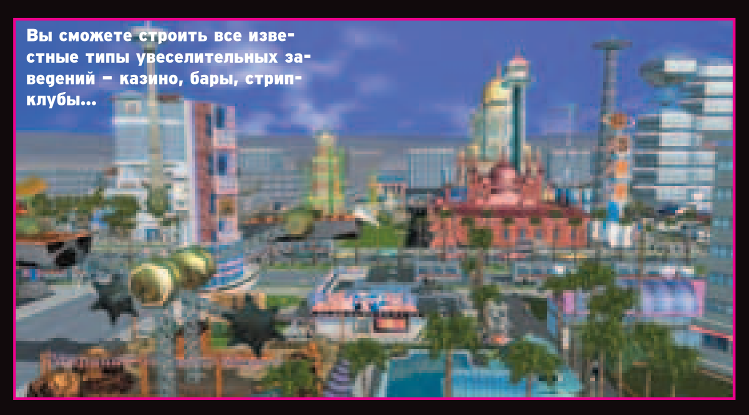
Sim City превращается в *Sin City*. **Райан Скотт**

Как будто смотришь кино про Лас-Вегас...

Рано или поздно вы устанете прокладывать бесконечные километры рельсов и строить один Диснейленд за другим и захотите немного развеяться. А где лучше всего отдыхать и развлекаться? Разумеется, в Лас-Вегасе! В игре *Vegas: Make It Big* нам предстоит управлять абсолютно всеми отраслями развлекательного бизнеса, которые только можно встретить в этой всемирной столице игорной индустрии. Как и в любом другом представителе семейства тайкунов, мы начнем с одного захудалого казино и со временем превратим его в процветающую империю развлечений. Все в полном соответствии с реалиями нашей жизни – потребителю нужны выпивка, азартные игры и эротика, а мораль пусть катится ко всем чертям!..

Игру разрабатывает британская студия Deep Red (создатель одной из лучших экономических стратегий 2001 года *Monopoly Tycoon*). Основным достоинством *Vegas: Make It Big* авторы считают достоверность погружения в воссозданный до мельчайших деталей деловой мир Лас-Вегаса. Нам предлагается множество путей и возможностей увеличить свое состояние: аттракционы, магазины, рестораны, казино, клубы, игровые автоматы, обеспечение безопасности – вот далеко не полный перечень доступных видов деятельности. Хотите организовать скачки с тотализатором или боксерский поединок? Нет проблем. Желаете построить «американские горки» на крыше своей гостиницы, чтобы детишки постояльцев могли развлекаться, не выходя из отеля? Пожалуйста. Хотите нанять побольше крупье, чтобы следить за жульничающими посетителями казино? Ради бога!

Развивая свой мега-курорт, вы должны будете постоянно отдавать себе отчет в том, какую именно клиентуру вы считаете наиболее перспективной и хотите привлечь в первую очередь. Дело в том, что посетители Лас-Вегаса – публика весьма разношерстная – от семей, проводящих вместе отпуск, до азартных богачей, путешествующих инкогнито, – и развлечения, идеально подходящие для одних, могут совершенно не годиться для других. Каждый гость обладает собственными вкусами и пристрастиями – например, клуб эротических танцев может привлечь и одиноких богачей, и нищих неудачников, но добропорядочные американские Папаша с Мамашей вряд ли отправятся туда на ночь глядя вместе со своими малолетними отпрысками. Для того чтобы облегчить вам жизнь, любой гость готов по первому требованию поделиться своими впечатлениями от сервиса и пожеланиями по его улучшению – ведь конечная цель игры как раз и заключается в том, чтобы сделать посетителей максимально счастливыми. А для этого может потребоваться в буквальном смысле все что угодно – от организации сказочного представления для детей до найма сексапильных девиц-крупье, не дающих гостям уйти из казино до тех пор, пока те не проиграют все до последнего цента...



Вы сможете строить все известные типы увеселительных заведений – казино, бары, стрип-клубы...

Игра полностью трехмерна и в ней имеется огромное количество разнообразных моделей персонажей и строений. В полном соответствии с реальным обликом Бульвара Лас-Вегас нам предлагается 10 различных архетипов внешнего облика зданий, включая древнегреческий храм, светящуюся неоном космическую станцию и средневековый японский дворец. И хотя в *Vegas: Make It Big* нет реально существующих в жизни заведений, многофункциональный редактор без труда позволит вам во всех подробностях воссоздать на экране компьютера свои излюбленные места отдыха и развлечения.

Vegas: Make It Big даст нам возможность заняться любым мыслимым (и немыслимым!) видом увеселительного бизнеса, причем некоторые «специфические» заведения будут становиться доступными лишь по ходу игры. Несколько различных режимов (кампания, одиночные миссии, «песочница»), злые конкуренты, специальные события, смена дня и ночи – все эти фишки заставляют относиться к *Vegas: Make It Big* как к серьезному и весьма многообещающему симулятору игорного бизнеса. И кто знает, быть может, именно этой игре суждено, наконец, вывести застоявшийся жанр экономических тайкунов на новый уровень качества и играбельности? Во всяком случае, наш штатный букмекер уже принимает ставки на то, что все любители серии *The Sims* будут от нее в полном восторге...

Как и в любом другом представителе семейства тайкунов, вы должны начать с одного захудалого казино и со временем превратить его в процветающую империю развлечений.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **EMPIRE INTERACTIVE**
РАЗРАБОТЧИК: **DEEP RED**
ЖАНР: **TYCOON SIM**
ДАТА ВЫХОДА: **IV КВ. '03**

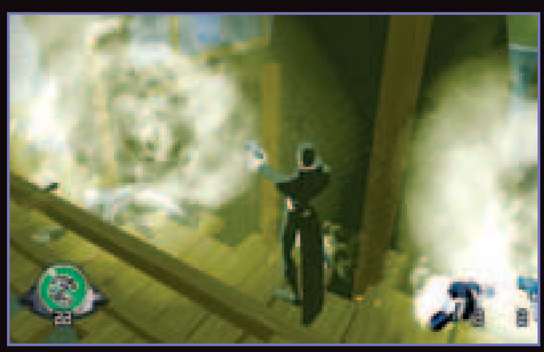
DRAKE

Мертвец с пистолетами. **Даррен Глэдстоун**





Термин «neon-gothic» идеально описывает то, что мы наблюдаем на экране.



Уровень насилия в *Drake*, мягко говоря, превосходит то, что мы привыкли считать допустимым для комиксов.

Мертвецы почему-то не любят спокойно лежать в своих могилах. В бесконечных голливудских кинофильмах или вот, к примеру, в игре под названием *Drake* они поднимаются и идут МСТИТЬ. По жанру *Drake* – это стильный, я бы даже сказал, вычурный, кровавый шутер с мощным сюжетом: мы играем за восставшего из гроба ассассина, жаждущего крови врагов (на самом деле, не крови, а душ, но это детали). На улице фанатов «готических комиксов» – настоящий праздник...

С первого же взгляда игра покоряет своим оригинальным графическим стилем. Как ни странно, но придуманный ее авторами термин «neon-gothic» идеально описывает то, что мы наблюдаем на экране – что-то среднее между *Batman Animated Adventures* и *Samurai Jack*... Во всяком случае те, кто видел «комиксовые» игры *XIII* и *The Hulk*, сразу же поймут, к каким идеалам стремятся дизайнеры студии Idol. Изобретенная ими технология «периферийного текстурирования» в сочетании с environmental mapping производит совершенно неотразимое впечатление – вы действительно с головой погружаетесь в этот рисованный мир, населенный супергероями и суперзлодеями.

Что касается личности главного героя и вещей, которые он вытворяет на экране, то здесь, как и в случае с графикой, мы опять видим причудливую смесь элементов различных игр, которые, будучи соединены вместе, выглядят свежо и даже оригинально. Возьмите *Max Payne*, добавьте щепотку *MDK2: Armageddon* – результат вас приятно удивит... Герой *Drake* держит по пушке в каждой руке, и арсенал доступных ему стволов производит весьма достойное впечатление (в показанной нам демо-версии были представлены: MP5, AK-47, Colt, Magnum и гранатомет). Он как смерч носится по уровням, попирая все законы физики, и уничтожает плохих парней целыми толпами. Он может замедлять время, чтобы уклоняться от летящих пуль, ему ничего не стоит, впрыгнув в окно, сделать сальто назад, оттолкнуться ногами от стены и под потолком обежать комнату по периметру – разумеется, непрерывно поливая огнем находящихся в помещении противников. Кроме того, наш парень может вызывать на подмогу эфирного дракона и посылать души убитых им врагов в атаку на тех, кто пока еще жив...

По сравнению с большинством других подобных шутеров, *Drake* может похвастаться на удивление сложным и глубоко проработанным сюжетом – что, впрочем, неудивительно, ибо вскоре после выхода игры дизайнеры Idol планируют запустить серию комиксов по ее мотивам. Оказывается, как и все восставшие из могилы ассассины, Дрейк обладает поистине золотым сердцем. В начале игры его цель – отомстить за смерть своего наставника (и за свою собственную!), но по мере развития сюжета он выяснит, что миру угрожает некая страшная опасность, и, не колеблясь ни секунды, встанет на защиту человечества.

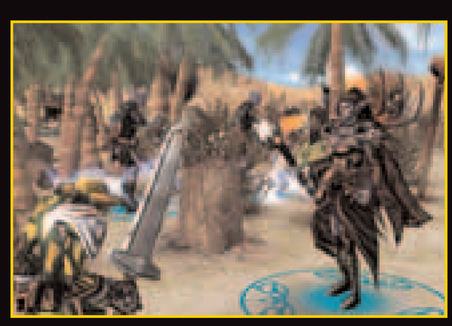
В целом, *Drake* производит весьма достойное впечатление, хотя имеется и ряд проблем, которые разработчики Idol должны както решить до ноября – официально объявленной даты релиза. Во-первых, нужно доработать системы автоматического прицеливания и управления камерой – на данном этапе эти элементы совершенно не приспособлены для перестрелок с многочисленными противниками в тесных помещениях. Иногда камера без всякой видимой причины вдруг смещается назад – и в итоге вы не можете нормально управлять прыжками героя и целиться, т.к. не видите врагов из-за угла. Впрочем, мы надеемся, что дизайнеры успеют устранить все эти недочеты, потому что, повторюсь, у *Drake* есть все шансы стать поистине выдающимся представителем жанра аркадных шутеров.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **MAJESCO**
РАЗРАБОТЧИК: **IDOL**
ЖАНР: **ACTION В СТИЛЕ МАКСА ПЕЙНА**
ДАТА ВЫХОДА: **НОЯБРЬ 2003**

ЭКСКЛЮЗИВ ИЗ ПЕРВЫХ РУК!


По графике *Lords of EverQuest* на голову превосходит большинство современных RTS.


Легионы Shadowrealm.


«Вали отсюда, чешуйчатый, ты не в моем вкусе!»

LORDS OF EVERQUEST

RTS с отличной родословной. **Даррен Глэдстоун**

На данный момент представители Sony Online Entertainment навещали наш скромный офис уже, по меньшей мере, раза четыре, чтобы продемонстрировать очередные изменения и нововведения в своей новой риал-тайм стратегии, действие которой разворачивается во вселенной *EverQuest*. Лично ознакомившись с ее текущей версией, мы счастливы сообщить вам, что разработчики достигли поистине грандиозных успехов в придании своему детищу полного внешнего сходства с *WarCraft III*. Сегодня мы публикуем последнее Preview *Lords of EverQuest*, ибо в ноябре игра должна уже выйти.

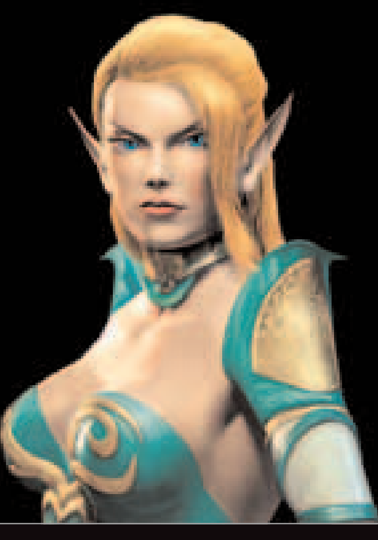
Представители Sony Online подтвердили, что студия Rapid Eye Entertainment, костяк которой составляют бывшие сотрудники девелоперского подразделения New World Computing, уже завершила работу над кодом, склеила между собой миссии кампании и сейчас занимается финальной шлифовкой баланса и отловом багов. Вот сухие цифры: на прохождение одиночной кампании потребуется, по меньшей мере, 75 часов. В распоряжении игрока окажутся более 60 различных видов юнитов. И рядовые бойцы, и герои – здесь их называют Lords – будут получать опыт и использовать сотни различных образцов оружия, брони и артефактов. Общее количество заклинаний и специальных способностей, которые юниты смогут приобретать по мере прокачки, перевалило за 125.

Но на самом деле главный козырь *Lords of EverQuest* – это, конечно же, не одиночный режим, а масштабные многопользовательские битвы. Бесплатный онлайновый сервис, по функциям весьма напоминающий Battle.net, поможет вам найти себе подходящего по силе противника, а также даст возможность подключиться к большой партии, в которой смогут участвовать до 12 человек. Учитывая, что в таких играх максимальное количество юнитов у каждого участника – 50, легко подсчитать, что всего на поле боя будут одновременно сражаться до 600 бойцов... На наш вопрос, смогут ли игроки эффективно контролировать такое большое количество подчиненных, сотрудники Sony Online ответили утвердительно – для этого все важнейшие команды и способности юнитов были предусмотрительно повешены на «горячие клавиши», тем самым избавляя нас от необходимости подолгу путешествовать между различными окнами и меню, чтобы скастовать, к примеру, Lightning Bolt.

Те, кто не знаком с миром *EverQuest* и его богатейшей историей, могут не комплексовать по поводу своей неопытности – действие *Lord of EQ* разворачивается за 10.000 лет до событий оригинальной MMORPG, так что даже ветераны этой игровой вселенной встретят здесь много нового и необычного. Хотя знатоки, конечно же, сразу поймут, что представляют собой три играбельные фракции (Elddar Alliance, Shadowrealm и Dawn Brotherhood), и оценят, насколько тщательно и бережно герои онлайновой RPG были перенесены в стратегию и переработаны в соответствии с требованиями жанра RTS.

Игровой мир выглядит потрясающе детализированным – лучше всего, при наличии мощной видеокарты, наблюдать его в разрешении 1600x1200. Движок позволяет как угодно менять масштаб изображения и вращать камеру. Благодаря всевозможным мелким объектам и деталям – скальным выходам, опушкам леса, небольшим структурам – ландшафты выглядят живыми и достоверными. Кроме того, можно регулировать количество элементов интерфейса на экране и изменять размеры выводимых на него панелей. Приятно, когда о тебе так заботятся. Мерси, господа девелоперы.

На поле боя будут одновременно сражаться до 600 бойцов.



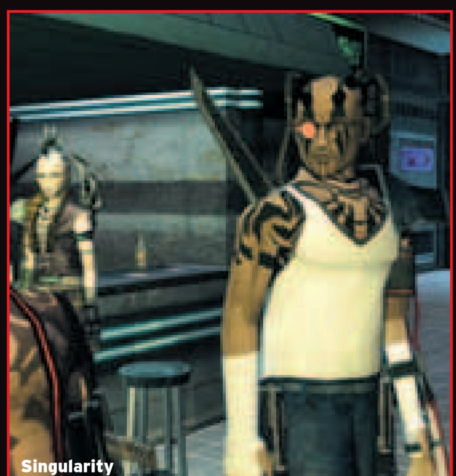
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **SONY ONLINE ENTERTAINMENT**
РАЗРАБОТЧИК: **RAPID EYE ENTERTAINMENT**
ЖАНР: **RTS**
ДАТА ВЫХОДА: **НОЯБРЬ 2003**

ВНЕ ПОЛЯ ЗРЕНИЯ

Лучшие игры, о которых вы никогда не слышали. **Скотт Стейнберг**


Alpha Bravo Zero: Intrepid Protocol


Singularity

Научно-фантастические шутеры – это круто. Киберпанковские RPG – еще более круто! Средневековые стратегии – вообще, супер... Быть может, какой-нибудь американский паблишер, читающий *CGW*, все-таки услышит наши мольбы и издаст эти игры, имеющие все шансы стать настоящими хитами? И он сам, и простые геймеры от этого только выиграли бы...

ALPHA BRAVO ZERO: INTREPID PROTOCOL

РАЗРАБОТЧИК: **KHAEON**
ЖАНР: **ACTION**
ДАТА ВЫХОДА: **III КВ. '03**

ОБЕЩАНИЯ: Как выяснилось, даже в 2366 году террористы по-прежнему будут тревожить покой прогрессивной части человечества. Единственная надежда цивилизованного мира в борьбе с террором – Кайл Хардло (Kyle Hardlaw) и его команда *Alpha Black Zero*. К несчастью, эти хранители мира и спокойствия оказываются сами обвинены в преступлениях, которых они, разумеется, не совершали, – и в результате, чтобы доказать свою невиновность, отважным ребятам предстоит изрядно помотаться по всей галактике. По жанру игра представляет собой динамичный тактический шутер от третьего лица, в котором мы будем управлять командой из пяти специалистов, постоянно попадающей во всевозможные неприятные ситуации. Главная цель одиночной кампании – собрать достаточно доказательств, чтобы очистить Кайла Хардло и его товарищей от подозрений и отомстить тем, кто их подставил.
РЕАЛЬНОСТЬ: Несмотря на интересный научно-фантастический сюжет и широкие возможности по вооружению и экипировке бойцов, игру трудно назвать по-настоящему оригинальной. Подобно шутеру *Breed* от CDV, *Alpha Bravo Zero* отнюдь не является попыткой поднять жанр на новый уровень качества. Всевозможные мелкие инновации – это, конечно, здорово, но проекту не повредили бы какие-нибудь действительно оригинальные фишки, которые выделили бы его на фоне других тактических шутеров от третьего лица. Ну и разумеется, игре не помешал бы американский издатель с нормальными деньгами и собственной сетью дистрибуции.

SINGULARITY

РАЗРАБОТЧИК: **WHITE KNUCKLE GAMES**
ЖАНР: **ROLE-PLAYING GAME**
ДАТА ВЫХОДА: **2004**

ОБЕЩАНИЯ: В недалеком будущем всю власть на Земле захватили мега-корпорации. Идет непрерывная война. Интернет распространен повсеместно. В общем идеальная ситуация для наемников, желающих быстро срубить деньжат и не отягощенных моральными устоями. Главные герои игры – хакер Тали Гейтс (Tali Cates) и главарь банды Деймьен Гейдж (Dameon Gage). Внедрившись в одну из тайных организаций, борющихся за мировое господство, они чудом умудряются избежать смерти, после чего, собственно, и начинается основное приключение. Вид – от третьего лица, продвинутая ролевая система, ролики на движке. Игра обладает стильным, мрачным дизайном и при этом вся искрится юмором, центральной темой которого служат мужские гениталии...
РЕАЛЬНОСТЬ: Повнимательнее приглядитесь к людям, стоящим во главе компании White Knuckle. В их послужных списках можно найти такие игры, как *Wizards and Warriors* и *Family Game Pack Royale*. Мы, конечно, всячески приветствуем и поддерживаем новичков, которые время от времени удивляют игровую индустрию своими неординарными проектами, но, честно говоря, опытные люди с надежной репутацией нам нравятся намного больше. На данный момент игра, создаваемая в недрах White Knuckle, выглядит весьма перспективно и многообещающе, но одному Богу известно, сможет ли студия довести работу над *Singularity* до логического завершения. Пока вроде бы все идет нормально, и даже ходят слухи о скором появлении у игры издателя... Мы обязательно будем держать вас в курсе всех новостей, связанных с данным проектом.

KNIGHTS OF HONOR

РАЗРАБОТЧИК: **SUNFLOWERS**
ЖАНР: **REAL-TIME STRATEGY**
ДАТА ВЫХОДА: **II КВ. '04**


Knights of Honor

ОБЕЩАНИЯ: Осады замков. Прокачка героев. Крестьянские восстания. Строительство империй. Масштабные битвы... *Knights of Honor* напоминает что-то среднее между *Civilization* и *Medieval: Total War*. Игроки строят здания, занимаются экономикой и обороняют свои территории от более чем 100 противников из соседних королевств. Все выглядит весьма достоверно с исторической точки зрения – от дипломатии до различных формаций солдат. Как говорится: «Хорошо быть королем!»
РЕАЛЬНОСТЬ: Как и в большинстве немецких RTS, в детище Sunflowers огромное внимание уделяется бесконечному микро-менеджменту. Достаточно вспомнить предыдущую игру данной компании – Anno 1503... В Европе этот поджанр достаточно популярен, но американские геймеры никогда не были от него в особом восторге. Анонсы Sunflowers звучат заманчиво, но мы опасаемся, что авторы опять перегрузят игру чрезмерным количеством всевозможных управленческих подсистем, и эпически задуманный дизайн сведется к бесконечным однообразным действиям, в которых игрок утонет, как в болоте. В общем, мы советуем нашим любящим пиво и сосиски друзьям не увлекаться сверх меры и помнить, что все гениальное – просто.

Еще со времен первых серий *HoMM* пошаговую стратегию можно узнать по пестрой и густо покрытой всевозможными объектами карте. *Disciples II: The Rise of the Elves* – не исключение из правила.





В игре появится около 35 новых юнитов, принадлежащих расе Эльфов.



Грозный циклоп – воистину могучий воин!

Старейшина гоблинов предпочитает грубой физической силе магию и шаманские обряды.

DISCIPLES II: THE RI

Третье пришествие. **Глеб Соколов**



Сражения в *Disciples II: The Rise of the Elves* по-прежнему останутся одним из самых увлекательных элементов игрового процесса.

Темные времена... Страх сковывает сердца людей, то и дело вспыхивают костры инквизиции, уносящие тысячи жизней. Нищета и голод приходят в города, а следом за ними невидимыми тенями следуют войны и разруха... Распадается великая Империя Людей, и в наступившей феодальной раздробленности каждый стремится ухватить свой, пусть даже и не самый жирный кусок. А тем временем, пока смута разъедает души и отбирает силы некогда великого народа, вновь поднимает голову Горный Клан, в грозном торжестве призывающий силу своего древнего бога – Вотана. И темные легионы Нежити жаждут отмщения в своей вечной ненависти к жизни и свету...

В такой нелегкий час нам предстоит вновь вернуться в мир *Disciples II*. Уже третий по счету адд-он к нашумевшей игре готовит Strategy First, и на этот раз в бесконечный бой вступят (под нашим, разумеется, командованием) армии новой, таинственной и скрытной расы – Эльфов. Как и в случае с любым дополнением, сразу же возникает весьма животрепещущий вопрос – что же, собственно, нового на этот раз приготовили разработчики. В конце концов, мы уже видели два адд-она к *Disciples II*, и в этой связи интерес к оригинальности *The Rise of the Elves* отнюдь не кажется праздным.

Впрочем, разработчики клянутся, что игра будет действительно полна нововведений и улучшений (косметических, разумеется), касающихся как игрового процесса, так и графики. Главным и основным новшеством станет появление на просторах придуманной ими вселенной еще одной играбельной расы – Эльфов. Если вы уже играли в *Disciples II*, то наверняка помните, что в предыдущих сериях эти мудрые и бессмертные обитатели зеленых лесов частенько выступали в роли NPC. Но бурный поток времени, разного рода неприятных событий и дурных знамений, в сочетании с участившимися набегами всякого рода недобрых тварей, заставил Эльфов припомнить боевые заклинания и достать старинные клинки и луки!

Вообще, сюжету в *Disciples II: The Rise of the Elves* уделяется весьма значительное и пристальное внимание. Конечно, вряд ли когонибудь удивишь сегодня заявлениями о нестандартности подхода к сценарным перипетиям, о которых так любят рассуждать разработчики. Но то, что история событий, участниками которых нам предстоит стать в новом адд-оне к *Disciples II*, как минимум не банальна – тоже факт. Например, немаловажную роль в сюжете играют боги и взаимоотношения между ними. Причем дело не ограничивается стандартным «поссорились как-то Зло и Добро...». Нет, тут страсти кипят на уровне древнегреческих мифов или скандинавских саг! Как вам, скажем, бог, страдающий раздвоением личности?

Немаловажную роль в сюжете играют боги и взаимоотношения между ними. Причем дело не ограничивается стандартным «поссорились как-то Зло и Добро...».

Да и сами Эльфы в мире *Disciples II* несколько отличаются от стандартного толкиеновского образа. Нет, нет, уши у них на месте! Но, в отличие от коренных обитателей Средиземья, или, скажем, вселенной *WarCraft*, Эльфы из *Disciples* не есть сущее воплощение добра, источающее неземной свет. Злом они, правда, тоже не являются. Скорее уж местные Эльфы заполнили собой нишу нейтралов – эдаких поклонников принципа всеобщего невмешательства. Трудно сказать, насколько это удачный ход, но уж, по крайней мере, в оригинальности ему не откажешь...

В кампании за Эльфов будет представлено 8 квестов, полностью соответствующих стилистике и духу оригинальных *Disciples II*. Разработчики не планируют радикально менять общую структуру игрового процесса. Оно и верно – зачем ломать то, что и так хорошо работает. Для новой расы будут доступны 35 юнитов, в полной мере соответствующих представлениям дизайнеров Strategy First о том, какими должны быть Эльфы. Соответственно, для них будут характерны такие традиционные черты, как наличие не очень сильных, но зато быстрых и стреляющих юнитов. Кроме того, Эльфы, как истинные любители природы, смогут выращивать на картах леса, тем самым изменяя их ландшафт. Следует также отметить, что для каждого из новых квестов будет создана отдельная карта (соответственно общее их число составит ровно 8 штук), среди которых впервые появятся экземпляры рекордного размера 120x120!

Но этим новшества, предлагаемые нам в адд-оне, не ограничатся. Разработчики планируют реализовать, кроме самих Эльфов и их юнитов, еще 8 нейтральных персонажей, а также зловещих боссов самого ужасающего вида и дурных наклонностей. Претерпит изменения и магическая система игры. Она пополнится еще 20 новыми заклинаниями и типами атак для них. Кроме того, разработчики обещают порадовать нас появлением новых видов артефактов, а также добавлением в игру ранее неизвестных типов территорий и множества иных улучшений, но каких именно – о том Strategy First хранит молчание (то ли не хотят раскрывать всех карт, то ли еще сами толком не придумали). Кстати, будет доработан и подогнан под новые стандарты, в соответствии и с учетом всех новшеств *Disciples II: The Rise of the Elves*, и редактор карт. Обещают нам разработчики и несколько новых мелодий на эльфийскую тематику. Одним словом – все вполне достойно, добротно и со вкусом!

Так что если вы любите хорошие, качественные продолжения и тем более, если являетесь поклонником *Disciples II*, то стоит уже начинать считать дни, оставшиеся до рождественских праздников, когда в продажу должен поступить третий адд-он к этой замечательной игре.



Эльфы традиционно любят жить на деревьях.

SE OF THE ELVES

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **STRATEGY FIRST**
РАЗРАБОТЧИК: **STRATEGY FIRST**
ЖАНР: **TBS/RPG**
ДАТА ВЫХОДА: **ДЕКАБРЬ 2003**

Не зря разработчики называют свою игру *a film noir love story.*

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Он обещал вернуться. **ЮРИЙ ВОРОНОВ**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ROCKSTAR GAMES**
РАЗРАБОТЧИК: **REMEDY ENTERTAINMENT**
ЖАНР: **ACTION**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 17 ЛЕТ, НАСИЛИЕ, ЖЕСТОКОСТЬ, ГРУБЫЙ ЯЗЫК, ВОЗБУЖДАЮЩИЕ ТЕМЫ**
ЦЕНА: **$49.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 1000, 32MB VIDEO, 256MB RAM, 1.5 GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM 4 2000, 128MB VIDEO, 512MB RAM**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Первый *«Макс»* произвел небольшую революцию пару лет назад, подарив нам Bullet Time, интересный, по-настоящему кинематографический сюжет и героя компьютерных игр нового поколения – *«Макса Пейна»*. Игру ждали, ждали долгих три года, никто не знал, провалится она или станет хитом. Но после того как игра вышла, вопросов не осталось – это новый виток в жанре.

О том, что в Remedy уже готовят вторую часть игры, было известно всем, кто прошел первую, но вот когда она выйдет, не знал никто. Игра вышла так стремительно, что вся игровая общественность долго еще не могла в это поверить. Ведь все громкие хиты, такие как *Doom 3, Half-Life 2, Deus Ex 2,* все откладываются и откладываются, а здесь, как гром среди ясного неба, – Ramedy выпускает своего козыря, да именно в тот день, когда и обещали.

Что ж, не будем делать поспешных выводов и кричать да здравствует Remedy, а разберемся, что нового предлагает нам вторая часть.

С самого начала игры становится ясно, что это именно *Max Payne*. Его не превратили в какой-нибудь популярный сейчас Stealth Action или бездумный FPS, он остался тем самым, настоящим интерактивным фильмом. Да, именно фильмом, так как настолько интересного сюжета и способа его подачи нет практически ни в одной игре на PC. Но обо всем по порядку.

Как мне кажется, самым главным в этой игре является сюжет. Но рассказывать вам я его не буду. Скажу только, что в нем участвует довольно большое количество старых знакомых из первой части, а его неожиданные повороты до самого конца держат в напряжении, и пока вы не увидите финальных титров, вас будет сложно оторвать от экрана.

Видно, что в написании сценария участвовали настоящие профессионалы, и заставки между уровнями созданы не для того, чтобы хоть как-то оправдать наши действия, а совсем наоборот, сюжет стоит на первом месте, а действие создано для того, чтобы мы принимали в нем непосредственное участие.

В игре, как и в прошлой части, имеются три главы, которые делятся на 7-8 уровней. Как и раньше, кроме реальных уровней, мы три раза попадем в ночные кошмары Макса, которые зачастую ставят под сомнение многие сюжетные перипетии и вносят разнообразие в ход геймплея. А также нам в этой части предложат сыграть не только за Макса, но и за его любовь – Мону Сакс. Сюжет в игре не линейный, а построен на отрывочных воспоминаниях Макса, и зачастую, посмотрев, чем все кончится, мы должны вернуться в прошлое и увидеть, почему произошло именно так.

Вообще, все главные персонажи в игре не бездушные куклы, а практически живые люди. Все ярко выраженные личности, со своими проблемами, чувствами, паранойей. Любые их действия оправданы, а Макс не всегда такой уж положительный, у него тоже есть свои слабости, главная из которых Мона...

Но оставим пока сюжет и вернемся к игровому процессу.

Как и следовало ожидать, в нем произошло не так много перемен. Из новшеств, конечно же, стоит подробнее рассказать о новом физическом движке.

Теперь в игре практически все объекты интерактивны. Устроив потасовку в какой-нибудь комнате, вы роняете на пол предметы, стоящие на полках, и сшибаете на своем пути мебель, не упираясь в нее, как раньше. А тела павших врагов не проваливаются в стены, а очень реалистично и красиво падают на пол, попутно расколотив журнальный столик.

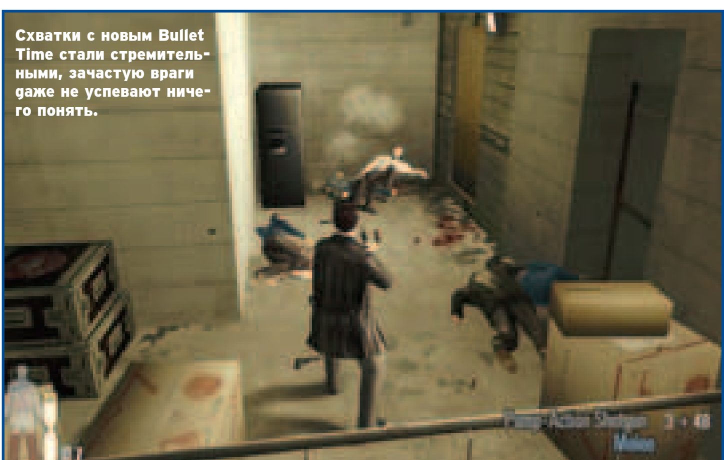
Часто разработчики специально демонстрируют, насколько хорош их физический движок. К примеру, на одном из уровней в коридоре можно обнаружить гору стульев, наваленную в углу. Вроде бы ничего необычного, но есть одно но. Попробуйте забраться на самую вершину и начать прыгать: гора начинает менять свою форму, некоторые стулья выва-

ХИТРОСТИ ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ

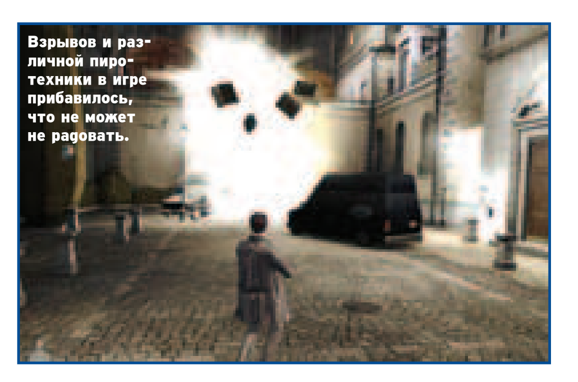


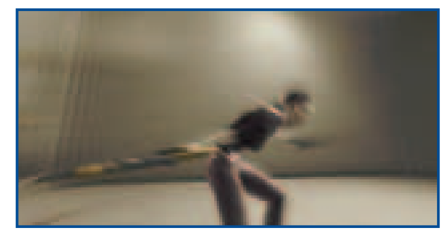
Всем, кто уже прошел игру, но хочет еще, а Макс в его кожаном плаще слегка поднадоел, советую запустить игру с ключом *-developerkeys*, и вы сможете поиграть еще за несколько десятков персонажей. Не все, конечно, носят оружие, но те, кто вооружен, часто имеют бесконечные патроны.


Ночные кошмары Макса стали намного эффектнее, посмотрите, как красиво искажается картинка.


Схватки с новым Bullet Time стали стремительными, зачастую враги даже не успевают ничего понять.


Знаменитые комиксы остались на месте, без них Макс Пейн, не был бы Максом Пейном.

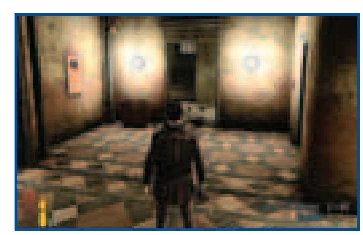

Взрывов и различной пиротехники в игре прибавилось, что не может не радовать.


Одним из самых эффектных моментов в игре является перезарядка оружия в режиме Bullet Time.


В игре мы теперь будем играть не только за Макса, но и за его любовь – Мону.

ливаются из нее, и при должной сноровке или с помощью гранаты можно раскидать эти стулья по всему коридору. Вроде бы мелочь, а впечатляет.

Ну и, конечно же, какой Макс Пейн без знаменитого Bullet Time. В новой части нам предлагают его вторую версию. Поначалу кажется, что все как обычно, но потом замечаешь, что теперь за ликвидацию врагов не только увеличивают полоску времени, но она также становится желтой, а чем желтее полоска, тем медленнее двигаются враги и быстрее мы. Это новшество сильно изменило игровой процесс. Если раньше в игре мы пользовались практически всегда не просто замедлением времени, а прыжками в разные стороны с замедлением, так как это было намного эффективнее, то теперь все наоборот: часто намного выгоднее включить замедление, выбежать к толпе врагов и начать их расстреливать. Ведь с каждым попаданием время все больше замедляется, и враги перед смертью зачастую даже не успевают сделать ни одного выстрела. Еще одна новинка – при прыжках в сторону Макс не вскакивает сразу же после того, как он коснулся земли, а продолжает стрелять, лежа на полу, пока мы не прекратим нажимать на гашетку или пока не кончатся патроны. Так что, выпрыгнув из-за угла, можно из двух Ingram'ов положить всех врагов, попавших в поле зрения.


Текстуры в игре все так же поражают своей реалистичностью, похоже, разработчики действительно лазили по этим трущобам.

Оружия осталось практически столько же, сколько и было. Добавилось три единицы – автомат Калашникова и знаменитый MP5, а вместо старой снайперки теперь снайперская винтовка Драгунова (совсем пропал ручной гранатомет). Нельзя не упомянуть еще об одном новшестве. Теперь помимо кнопки выстрела есть кнопка применения вторичного оружия, к которому как раз относятся различные гранаты. И, входя в помещение, набитое врагами, можно, стреляя с одной руки, одновременно кидать гранаты другой.

И напоследок о том, насколько похорошела графика. Что ж, скриншоты перед вами, смотрите. Скажу только, что в действии игра выглядит просто потрясающе. Главное, на что сделали в этот раз упор разработчики, это модели персонажей и post-process эффекты, и если с первым все ясно, то о втором поподробнее. Post-process – это не какие-нибудь красиво мигающие лампочки, а полная обработка всей картинки на экране. Главным примером, наверное, могут стать новые сны Макса, теперь в них картинка размазывается по краям и искажается, как в кривом зеркале, что выглядит очень по-киношному красиво. В новом Bullet Time не только замедляется время, но и изменяется внешний вид всей картинки на экране, что также очень украшает игру.

Говорить о новой части «*Макс Пейна*» можно еще очень долго, но мой вам совет – купите ее быстрее, чтобы увидеть все это воочию. Игра стоит всех копеек, вложенных в нее до самой последней. Сюжет, озвучка, музыка, графика, – все в игре сделано на пять. Единственное, что может остановить вас, это системные требования, ведь те, что указаны в начале статьи, минимальные. Но если вы счастливый обладатель хорошей машины, то пропустить такую игру просто невозможно.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучшая игра осени, лучший action года, настоящая a film noir love story.

Madden NFL 2004

Еще лучше и краше. **уильям о'нил**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ELECTRONIC ARTS**
РАЗРАБОТЧИК: **EA SPORTS**
ЖАНР: **SPORTS**
РЕЙТИНГ ESRB: **ДЛЯ ВСЕХ**
ЦЕНА: **$49.95**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 700, 128 MB RAM (256 MB ДЛЯ WINDOWS XP), 600 MB НА ДИСКЕ, 32 MB VIDEO**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **ГЕЙМПАД**
MULTIPLAYER: **HOT-SEAT (2-4 ИГРОКА), INTERNET (2 ИГРОКА)**

На протяжении долгих лет список различий между каждой новой частью *Madden NFL* и ее предшественницей оставался неизменным и включал три основных элемента: обновленные списки игроков, улучшенную графику и незначительные изменения в балансе. Но *Madden NFL 2004,* помимо всех этих косметических обновлений и улучшений, вносит в классический геймплей популярной футбольной серии поистине революционное нововведение – функцию Playmaker, позволяющую управлять игроками во время матчей.

Те, кто знаком с предыдущими частями *Madden NFL*, понимают, что сие означает: данная фишка, с одной стороны, является самым главным достоинством новой игры, с другой – ее основным недостатком. Графика PC-версии великолепна – что, впрочем, неудивительно, учитывая, что на компьютере эта спортивная серия живет уже 14 лет. Модели игроков стали выглядеть еще реалистичнее, чем раньше, и обзавелись индивидуальными чертами – косичками, татуировками т.д.

Геймплей стал чертовски сложен, и для того чтобы победить, теперь требуется недюжинная практика. Если вы помните, основной проблемой предыдущих частей было то, что там было слишком трудно бегать и слишком легко пасовать, – но в *Madden 2004* игровой процесс подвергся серьезной балансировке, и теперь чтобы победить, вам таки ПРИДЕТСЯ бегать. А на 80-ярдовые голевые броски, столь популярные раньше, лучше вообще не рассчитывать.

И приставочная и PC-версия *Madden 2004* поддерживают мультиплеер через Интернет, но, похоже, данная фишка была вставлена в игру, что называется, «для галочки». Да, она работает, но для того чтобы в полной мере насладиться матчем с живым соперником, вы должны иметь возможность с ним общаться и видеть его лицо в момент, когда ваши игроки забивают гол...



Графика великолепна – каждый игрок смоделирован индивидуально, вплоть до перчаток, обшлагов и прически.

Режим Franchise остался не менее сложен и глубок, чем в предыдущих частях, и по-прежнему только он дает вам возможность почувствовать себя настоящим владельцем своей команды. А начинается он теперь на спортивной базе, где в ходе тренировок вы имеете возможность улучшить навыки игроков еще до начала основной подготовки к сезону.

Для того чтобы по полной программе воспользоваться функцией Playmaker, вам потребуется хороший 10-кнопочный аналоговый геймпад, и хотя никаких официальных рекомендаций по поводу Logitech Dual Action представители EA Sports не давали, создается впечатление, что игра делалась в расчете именно на эту модель. Playmaker позволяет вам контролировать отдельных игроков во время игры с помощью правого аналогового рычажка контроллера. Например, вы можете изменить маршрут своего принимающего до схватки, или же, заметив брешь в обороне противника, изменить направление бега игрока с мячом. После схватки можно использовать правый аналоговый рычажок для управления блокирующими игроками, одновременно направляя бег ближайшего к мячу принимающего...

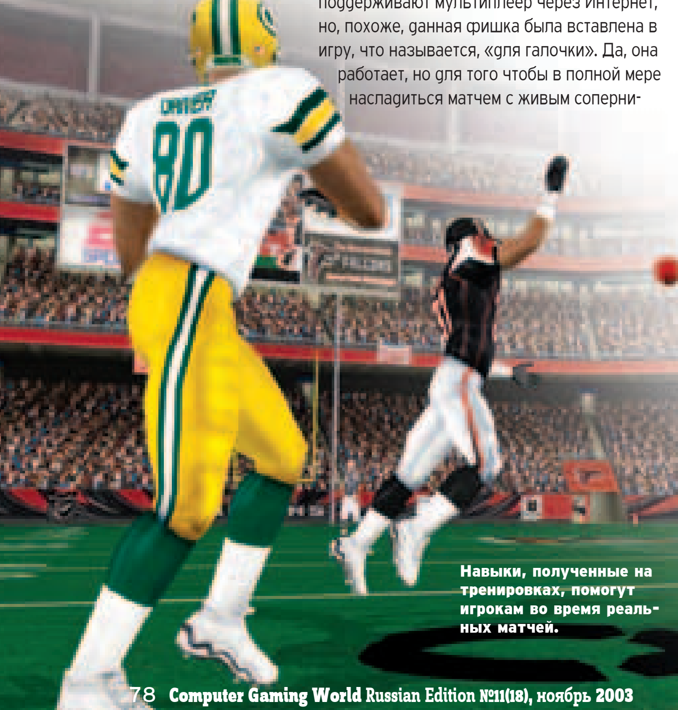
В общем и целом, функция Playmaker весьма полезна, хотя для того чтобы полноценно ее освоить, требуется изрядная практика – вы ведь должны научиться одновременно управлять игроком с мячом и еще одним членом команды. Я лично начал ей более-менее профессионально пользоваться лишь к концу первого сезона. Но зато потом, изучив все премудрости, вы будете играючи побеждать противников, постоянно обманывая их ложными маневрами и пасами.


Используйте тренировку на спортивной базе для поднятия навыков игроков и собственной практики.

Выход игр серии *Madden NFL* можно сравнить с ежегодным приходом Рождества: ты примерно представляешь, что тебя ждет, но все равно, каждый раз по-детски радуешься. В этом году Electronic Arts оправдала наши самые лучшие надежды и сделала всем любителям спорта превосходный подарок.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучший на сегодняшний день представитель серии *Madden NFL*. Но заранее настройтесь на покупку геймпада Logitech Dual Action.


Навыки, полученные на тренировках, помогут игрокам во время реальных матчей.



Призраки, населяющие гостиницу, оставляют для вас улики, позволяющие разгадать обстоятельства их безвременной смерти.

Dark Fall: The Journal

Восхитительно страшно. **ДЕНИСА КУК**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **THE ADVENTURE COMPANY** РАЗРАБОТЧИК: **XXV PRODUCTIONS**
ЖАНР: **ADVENTURE**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, ЛЕГКОЕ НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$19.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 233, 32 MB RAM, 502MB НА ДИСКЕ** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **64MB RAM**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Несмотря на то, что большинство крупных и маститых разработчиков уже давно перестали делать игры жанра Adventure, образовавшийся пробел успешно заполняют молодые, независимые девелоперы. Игрушка *Dark Fall: The Journal*, в одиночку созданная талантливым дизайнером Джонатаном Боукесом (Jonathan Boakes), – наглядное тому подтверждение. Ее жуткая, не дающая тебе ни на секунду расслабиться атмосфера, интересные и логичные паззлы и уникальный сюжет, закрученный вокруг призраков и привидений, заставляют совершенно забыть о недостатках графики и движка.

Завязка вкратце такова: ваш брат Питер – архитектор, взявшийся перестраивать давным-давно закрытый железнодорожный вокзал и примыкающую к нему гостиницу, – поселяется в этой гостинице вместе с двумя охотниками за привидениями, осуществляющими здесь исследовательский проект, целью которого является выяснение судьбы 12 человек, исчезнувших в 1947 году в ночь перед закрытием станции и гостиницы. После того как Питер звонит вам среди ночи и что-то отчаянно кричит в трубку, вы сами приезжаете на место происшествия и выясняете, что и ваш брат, и незадачливые «охотники» тоже бесследно исчезли.

В процессе прохождения перед вами то и дело мелькают призраки страдающих душ последних обитателей привокзального отеля и древнее зло, ставшее причиной их мучений. Старинные телефоны, стоящие в комнатах, звонят, и вы слышите жуткий шепот на другом конце провода, полы скрипят, когда над ними проносятся тени умерших. Вещи пропавших постояльцев, их дневники, а также ставшее бесхозным оборудование для охоты на привидений – вот ваши орудия для разгадки секретов *Dark Fall*. Вам предстоит фотографировать спектральных призраков, носить специальные очки, позволяющие не только читать невидимые сообщения, но и видеть комнаты такими, какими они были в момент исчезновения жертв, и т.д. и т.п.

В *Dark Fall: The Journal* нет давным-давно навязших в зубах шаблонных элементов жанра Adventure – лабиринтов, подвижных плит в стенах, аркадных загадок на время или пиксель-хантинга. Напротив, все паззлы очень логичны и связаны с судьбами и увлечениями людей, живших в привокзальном отеле. Например, телескоп астронома пригодится вам при поиске потусторонних «улик», а местный художник, как выяснится, изображал жуткие вещи, творившиеся в гостинице, на своих полотнах, искусно маскируя их безобидными темами. Для решения некоторых головоломок потребуется информация, которую до смерти напуганные постояльцы всеми силами пытались спрятать от посторонних глаз, но даже паззлы, связанные со вскрытием сейфов и замков, гармонично вписываются в сюжет и не вызывают ни малейшего раздражения.

Игровой движок, позволяющий поворачиваться только на 90 градусов и, по сути, представляющий собой слайд-шоу, конечно же, выглядит устаревшим, но, с другой стороны, ваша ограниченность в передвижениях лишь усиливает чувство собственной уязвимости и ничтожности перед таинственным древним злом. И когда от ужаса вас начнет подташнивать, вы вдруг поймете, что в инвентаре персонажа отсутствует весьма важный элемент – пакет для страдающих морской болезнью...

Главным недостатком *DF: The Journal* является картинка в разрешении 640x480, но, как ни странно, она великолепно передает атмосферу древнего заброшенного здания и безо всяких сцен насилия заставляет вас испытывать постоянную тревогу, постепенно перерастающую в настоящий страх. Если вы любите компьютерные ужастики, то непременно должны попробовать *Dark Fall*. Не пожалеете, гарантирую.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Единственное, чего не хватает в коробке с игрой, – это комплекта запасного сухого белья.

Реакционно настроенное желе, зомби и катакомбы. Deja vue a-la Icewind Dale на первое.

The Temple of Elemental Evil: A Classic Grey-hawk Adventure

Когда тройка – высший балл. **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ATARI**
РАЗРАБОТЧИК: **TROIKA GAMES**
ЖАНР: **RPG** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ, ГРУБЫЙ ЯЗЫК** ЦЕНА: **$39.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-700, 128MB RAM, 16MB VIDEO, 1200MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-1700, 256MB RAM, 64MB VIDEO**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Работники ESRB, легко расставляющие рейтинги Teen и Mature всему, что не демонстрирует в качестве главгероя большеглазого жука или разумную капусту, иногда выдают настоящие перлы. И дело вовсе не в возрасте, а в описании конкретной категории. Загляните на соответствующую позицию в шапке обзора. Насилие? В *ToEE* оно показано куда легче, чем в диснеевском блокбастере *«Том и Джерри»*, где несчастному коту регулярно приходится терять конечности под воздействием колюще-режущих предметов. Грубый язык? Самая пошлая и отвратительная фраза, которую можно услышать от наименее целомудренных NPC, населяющих *Greyhawk*, это «I love you!». Покажите мне хоть одного малолетнего индивида, который после столь ошеломляющего воздействия на неокрепший мозг пойдет кромсать деревянным мечом местное население. Нонсенс.

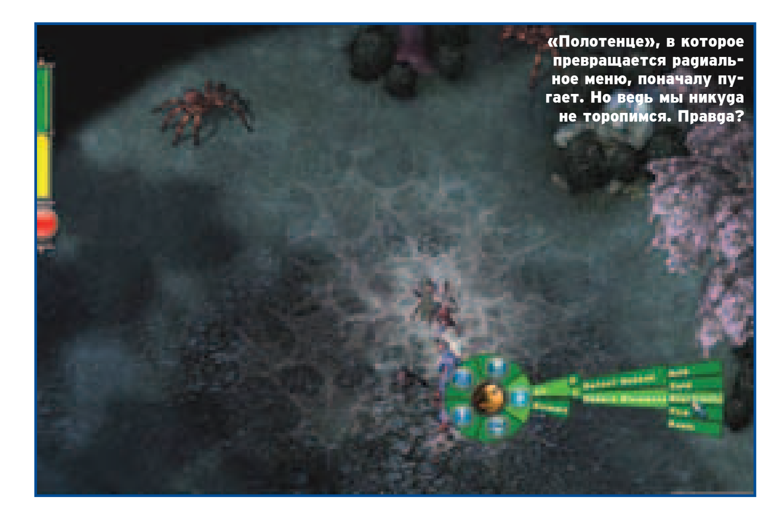
Давно пора ввести рейтинги, ограничивающие проекты не по возрасту, а по степени интеллектуальной доступности. Тут *Temple of Elemental Evil (ToEE)* может смело претендовать на повышение. Тем, кто до сих пор с трудом осваивает максимально упрощенную реализацию старых правил *Dungeons & Dragons* в *Baldur's Gate* и путается в одноклеточной системе развития персонажа *Diablo 2*, лучше обходить продукт творчества Troika Games стороной. Для нормальной игры потребуется прочесть многостраничный мануал, хотя бы поверхностно ознакомиться с *D&D Players Hand Book (PHB)* и вытерпеть первые полчаса откровенного насилия со стороны экзотического интерфейса. Вам еще интересно?

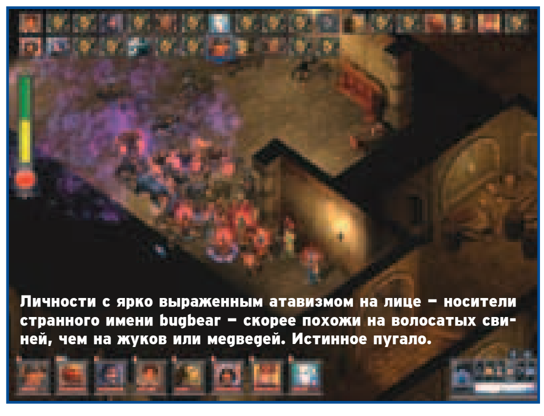
Talk to me

ToEE заслуживает того, чтобы вопреки обыкновению разобраться с целым клубком возможностей и сложностей. По утверждению разработчиков, результатом их труда смогут насладиться даже те, кто о *Dungeons & Dragons* слышал только то, что там есть подземелья и драконы. Что ж, небольшой набор приготовленных заранее персонажей и впрямь имеется – выбираем не больше пяти и шумно ступаем на пыльную дорогу Хоммелета. Однако если не замыкаться на променадах по начальной деревне, неискушенный игрок рано или поздно наткнется на простейший level up и ему таки ж придется (о, ужас!) читать. Читать не много, но вдумчиво, пытаясь понять, чем отличается Weapon Finesse от Weapon Proficiency и что дает загадочный Iron Will. Ничего сложного в этом нет, хотя список полезных и совершенно никчемных скиллов неприлично огромен.

Выбор класса, характерных для него свойств, умений, божества для поклонения, родной и запретной школ магии, доступных заклинаний и расовых признаков... Памятная по *Neverwinter Nights* генерация протагониста, растягивающаяся на всю партию, может занять у вас целый час реального времени. Так, попытки создать хорошего дипломата, не ограничивающегося одной лишь болтовней, рождают желание плюнуть на все и отправиться на поиски вселенского зла, обвешавшись пятью перекачанными варварами с набитыми соломой черепами. В этом случае вы не потеряете ничего кроме жалкой половины игры, построенной исключительно на искусстве общения.

Помимо великолепной пятерки оболтусов, находящихся в полном подчинении, позволено взять бесплатно или купить трех NPC, сильно отличающихся по возможностям манипуляции от авто-буратин *NWN*. Таким подходом господа из Troika Games умудрились угодить и сторонникам собственноручно созданных компаний, и любителям нанимать всякий электронный сброд. И те и другие могут в любой момент поменять состав партии, создав новый персонаж в таверне или дискутируя с каждым встречным на предмет ко-


«Полотенце», в которое превращается радиальное меню, поначалу пугает. Но ведь мы никуда не торопимся. Правда?


Личности с ярко выраженным атавизмом на лице – носители странного имени bugbear – скорее похожи на волосатых свиней, чем на жуков или медведей. Истинное пугало.


Burning Hands – еще одна переделка классики. Впечатляет.


Рак-переросток Juggernaut на страже Water Temple.

Памятная по *Neverwinter Nights* генерация протагониста, растягивающаяся на всю партию, может занять у вас целый час реального времени.

операции. Разве что непосредственного лидера, чья родословная, как водится, уходит корнями в адскую грязищу, не будет в обоих случаях.

Почти любой согласившийся попросит за свои мучения часть добычи, порой доходящую до грабительских пятидесяти процентов или выражающуюся в конфискации всех попадающихся по дороге предметов одного типа (например свитков) и выставит свои условия нахождения в коллективе. Определенный дисбаланс в попадающихся по дороге NPC последних уровней и их повышенной пуленепробиваемости компенсируется соответствующими ограничениями на использование человекоматериала. Вернитесь в Nulb после пребывания в Храме Зла и весельчак Отис помашет вам мозолистой рукой. Возьмите в партию гиганта и можете забыть о теплой постели в гостинице и торговле с деревенскими купцами и оружейниками.

В остальном чужеродные персонажи схожи с созданными нами лично – растут наравне со всеми, отгрызают свою долю трофеев и умеют слегка поддерживать беседу. При этом непосредственно управлять развитием non player characters мы не можем, лишить их награбленного тоже не получается, а все дискуссии с ними сводятся к паре заученных фраз. Как ни странно, но, несмотря на отличную реализацию ораторского искусства, позволяющую решить большинство заданий альтернативными путями, общение внутри партии стремится к абсолютному нулю. Любовь, ругань, пессимистичное нытье и высокомерные насмешки остались в том же *Baldur's Gate*. Вместо них имеем немых кукол с интеллектом гусеницы, способных выжать из себя лишь «Huh?» и «Aye?».

Отсутствие искусственных мозгов у подопечных героев выражается не только в повышенной болтливости, близкой к философскому молчанию. Безобразный pathfinding, доводящий порой до истерики, постоянно направляет членов партии окольными путями с риском нарваться на толпу волосатых уродов за ближайшим углом. Особенным шиком у наших гениальных попутчиков считается запутаться в двух стенах и встать на месте, недоуменно посматривая по сторонам. В итоге проклятый игрок, как столичный кукловод, должен выискивать каждого переклинившего аватара и в буквальном смысле вести его за руку до места. Подобный кошмар исчерпал себя еще в далеком девяносто восьмом по дороге на *Sword Coast!*..

Почти оно

К счастью, это все, что вызывает недовольство в глобальных масштабах. Во всем остальном *ToEE* практически безупречна, если


Web и Stinking Cloud практически неузнаваемы. Что-то подобное сделали с Entangle в *Baldur's Gate 2*.

не строить из себя великого знатока вселенной *D&D* и не придираться по мелочам. Чуть измененные правила третьей с половиной редакции реализованы «троечниками» практически «под копирку». Безусловные фавориты – Dismiss Spell и Cleave, четыре разновидности валюты – платина, золото, серебро и медь, постоянные Attacks of Opportunity, несколько стадий при переходе в мир иной... Лишь редкие нюансы вроде выбора alignment'а для всей партии, отсутствия пенальти при чтении заклинания с набитым ртом и занятыми руками и спорной фишки Coup De Grace могут стать предметами для обсуждения.

Созданная на основе настольного модуля двадцатипетней давности хардкорная забава для низкоуровневых персонажей возвращает нас в давно заброшенную вселенную *Greyhawk*, где демон женского пола с непроизносимым именем Zuggtmoy воздвигла храм, доверху набитый отрицательной фауной всех четырех стихий. Грабеж, тирания, дешевые проститутки и пищевые отходы на улицах стали нормой жизни для близлежащих селений. В конце концов постоянные битвы со злом довели ненавистный храм до разрушения. Нерадивую демонессу заперли в подвале, вход запечатали и успокоились. Дальнейшее развитие банальной до неприличия завязки лежит на совести пытающихся вникнуть в эту дурь. В зависимости от alignment'а партии нас либо отрывают от занимательного осквернения церкви, либо сходу суют в потасовку с кучкой гопников. Столь же разнообразно кампания и завершается, возвращая Zuggtmoy в надземный мир или наоборот – изгоняя несчастную в Бездну. Неторопливое течение сюжета между этими знаменательными событиями может закончиться через пару дней, а может растянуться на гораздо больший срок.



Ночной Hommelet очень красив. Но главное – никто не спит.

Созданная на основе настольного модуля двадцатилетней давности хардкорная забава для низкоуровневых персонажей возвращает нас в давно заброшенную вселенную *Greyhawk*.

Две трети совокупного времени придется провести в Храме Зла, пробежав за несколько часов десяток более мелких локаций размером в один жалкий экран. Попадающиеся по дороге квесты мало чем отличаются от сотен виденных ранее с той лишь разницей, что до сих пор никто не додумывался ввести задание добиться... э-э-э... однополой любви от красавчика-пирата – владельца белоснежной улыбки и яркого грима. Скрашенный несколькими занятными моментами весьма обыденный сценарий не успевает надоесть, как длиннющая эпопея *Icewind Dale*, и не ограничивается парой строк вроде бездарного сторипайна *Lionheart*.

Персонажи с десятью уровнями и пятью страницами в книге заклинаний с трудом добираются до апогея своего развития. Идя на поводу подобных ограничений, мы всю дорогу пользуемся начальными спеллами, считая за удачу найти Fireball или Chain Lightning. Столь же тоскливо и с магическими предметами, которых в совокупности не наберется и на одного героя. Зато на каждую руку протагониста влезает по десятку колец, а на шею можно запросто повесить целую гирлянду из Tribal Necklaces, что, конечно же, компенсирует дефицит приличной одежды. От носки алюминиевых кольчуг и гуттаперчевых штанов спасает только крафтинг предметов, помимо денег требующий еще и небольшой части драгоценного опыта.

Кажущийся поначалу диким интерфейс со временем приобретает благовидные очертания, и первое впечатление в который раз выходит боком. В *ToEE* вы не найдете привычной книги заклинаний (она предусмотрительно интегрирована в одно-единственное окно инвентаря), а «кукла» героя будет похожа на шахматную доску, позволяя одновременно нацепить на себя рукавицы и браслеты, плащ и робу, волшебную балалайку и набор оловянных отмычек. Нормовящее разложиться в цветастое полотенце меню тоже не является результатом больной фантазии дизайнеров. Несмотря



***ToEE* красива до изнеможения. В Temple of Fire буквально чувствуешь жару.**

UNVEILED

Слово Troika знакомо каждому со школьной парты, но как название девелоперской студии – далеко не всем. Кроме великого, но непонятого *Arcanum: of Steamworks and Magick Obscura* в портфолио студии до *ToEE* не числилось ничего (разве что в будущих проектах помимо *Greyhawk Adventure* значился *Vampire: The Masquerade – Bloodline*). Тем не менее в состав команды входят люди, месившие пыль офисных коридоров Interplay и участвовавшие в разработке *Fallout* (это можно было понять еще по *Arcanum*), испортившие *Requiem* и *Crusaders of Might & Magic*, приложившие руку к роликам Blizzard и даже выношенные игровым автоматом «*Pong*» и начавшие свою карьеру разработчика в детсадовском возрасте. Если считать до трех, пользуясь математикой на уровне пещерного человека, то количество гениев в коллективе Troika укладывается аккурат в «раз, два, три, много». Название оправдано. Репутация восстановлена. Все свободны.



Редкий автор обходится без демонстрации скриншота с простеньким заклинанием Magic Missile. Ничего общего с деревянными предшественниками на Infinity Engine.

на возможность назначения "горячих" клавиш на любой его пункт, до самого конца продолжаешь пользоваться простым перебором позиций, поскольку скорость – это последнее, что требуется в неторопливых боях с экспонатами «Энциклопедии монстров».

Ищите паузу? Расслабьтесь. *Temple Of Elemental Evil* беззастенчиво заимствует у turn-based стратегий вдумчивые пошаговые баталии, органично вписывая их в общую концепцию геймплея. Никаких поспешных щелканий по многострадальному пробелу, никакой путаницы и тупых ошибок прикрученного к персонажу скрипта – лишь голая тактика, растягивающая некоторые битвы на долгие полчаса-час. Вместо spacebar – методичное использование радиального меню, альтернатива скриптового поведения – все тот же безмозглый AI. Не спеша разворачиваем привычный диск с действиями, смотрим на лезущего под Attack Of Opportunity врага и оставляем за собой огопенные трупы.

Умеренное количество потасовок в совокупности с великолепной анимацией полигональных персонажей, эффектно проводящих Critical hit, разве что не танцуя при этом, и яркой демонстрацией даже самых простых заклинаний практически не действует на нервы. По сравнению с ежесекундными столкновениями в *IWD* неспешная прогулка по *Greyhawk* кажется отдыхом. Как, вы до сих пор не нашли в себе желания выучить английский? Too bad for ya. Характерная озвучка выходящих под маркой *D&D* игр продолжает держаться на уровне, пока что недоступном «профессиональным актерам» российских просторов. Той же дорогой идет и саундтрек *ToEE*, усугубляя и без того размеренный темп текучим амбиентом в стопроцентном миноре – творчество, местами очень напоминающее произведения Dark Matter и Surface 10.



Чистим сторожевую башню *ToEE* от уродов.



Рекордсмен на странице Most Deaths в разделе Ego – хиленький бард женского пола. На более старших уровнях – ультимативный персонаж на все случаи.



Одна из самых сложных битв в *ToEE*. На официальных и не очень форумах в первых строках постоянно висит «How to kill f* Hill Giant?!»**

Fan anger

Для человека, отчасти далекого от вселенной *D&D* или знакомого с ней поверхностно, столь изысканный микс будет своеобразной отдушиной после интенсивных рубиловок вроде *Icewind Dale 2* и *Neverwinter Nights* или странных полуфабрикатов а-ля *Lionheart*. Тот же, кто спит в обнимку с произведениями Сальваторе и наизусть помнит отличия Glabrezu от Baatezu, рискует найти для себя массу поводов для придирок, щедро разбавляемых мелкими, но очень досадными багами. Но на самом деле, все это пустяки! И пусть движок *ToEE* не так гибок как Aurora, мультиплеер отсутствует как класс, а о специальности Dungeon Master даже не идет речи, талантливым авторам удалось смастерить нечто, одновременно похожее и в то же время сильно отличающееся от своих предшественников. Желание перерыть архивы голливудского Госфильмофонда, местной библиотеки или *Wizards Of The Coast* и стереть пыль с культовых произведений прошедшего столетия в очередной раз обрело достойное воплощение. *American McGee's Alice, Tron 2.0, Temple of Elemental Evil*... остается надеяться, что скромный список вольных и не очень римейков морщинистых хитов пополнится не менее качественными их реинкарнациями.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Оказывается, на лицензии *D&D* все еще можно сделать нечто поистине выдающееся.

Поднятая тревога наполняет зачищенный уровень новыми врагами.

Commandos 3: Пункт назначения – Берлин

Тетрадь растрелянного генерала. **СЕРГЕЙ АВЕРИН**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **EIDOS INTERACTIVE/НОВЫЙ ДИСК** РАЗРАБОТЧИК: **PYRO STUDIOS** ЖАНР: **PUZZLE-TYPE STRATEGY** РЕЙТИНГ ESRB: **C 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ, ГРУБЫЙ ЯЗЫК** ЦЕНА: **$29.99** ТРЕБОВАНИЯ: **PIII 1000, 256MB RAM, 2GB HDD** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **P4 1800, 512MB RAM** MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-12 ИГРОКА)**

Начиная рассказ об очередной серии сиквела, неплохо бы вспомнить и о предыдущих. Например, вторая серия оставила меня в полном недоумении: когда отряд добрался, наконец, до вершины Эйфелевой башни и начался финальный ролик, сами по себе возникли закономерные вопросы – а где же Рейхстаг, гитлеровский бункер, где сам злой гений нацизма, которого я так мечтал нашпиговать свинцом? Разочарование было полным. И вот продолжение...

Уроки истории

Увы, ответов на свои вопросы я так и не получил. И хотя все эпизоды *Commandos 3* основаны на реальных событиях, роль СССР во Второй мировой, как американцами, так и итальянцами, не освещается вовсе. Главные действующие лица игры – это союзники.

Всего вам предстоит участвовать в трех кампаниях, соответствующих определенным историческим событиям. Кампании разделены на отдельные, независимые миссии. Все очень реалистичны, а периодические видеовставки позволяют следить за развитием событий.

... Немцы готовят массированное наступление по всем фронтам, но их главная цель – Сталинград. Планируя оборону города, высшее командование пытается устроить переговоры между советским военачальником и генералом французской армии О'Доннелом. На этой встрече должно обсуждаться и координироваться расположение сил для отражения штурма. Вездесущие информаторы узнают о готовящейся встрече и уведомляют о ней немцев. Из Берлина вызван лучший снайпер, он обязан ликвидировать французского генерала – без этой ключевой фигуры переговоры будут сорваны и силы союзников разобщены. Задача отряда коммандос – предотвратить покушение.

... Генерал О'Доннел спасен и теперь его необходимо вывезти из осажденного Сталинграда. Но к зданию, в котором находится О'Доннел, фрицы посылают десантников. В такой ситуации одним метким выстрелом не обойтись – придется уложить, по меньшей мере, батальон...

... Кто бы мог подумать, что французский генерал, за жизнь которого ваши бойцы пролили столько крови, окажется предателем? Прорвавшись к спасительному самолету, О'Доннел сдает коммандос Гестапо. Ваших героев переправляют в... Берлин. Здесь через несколько часов состоится встреча предателя с высшим командованием фашистской армии. О'Доннел располагает ценной информацией и собирается передать ее немцам. Хитроумный план, разработанный одним из коммандос, включает в себя подрыв бронированной машины предателя и ликвидацию последнего снайперским выстрелом с километрового расстояния.

Насколько вы поняли, в местах троеточий будет разворачиваться собственно действие. Учтите, что описанная кампания – лишь одна из трех. Кроме этой будет еще две. Во второй вам предложат перехватить ценный груз – сокровища Лувра, – который немцы собираются переправить в Германию. На протяжении семи миссий вы будете в прямом смысле слова «догонять уходящий поезд». А одна будет включать зачистку того самого поезда, причем состав будет идти на полной скорости.

Третья кампания – высадка американских войск на пляжи Нормандии, так называемый «День Д». США несут чудовищные потери, гавканье многочисленных MG42 и натужный кашель тяжелой немецкой артиллерии перекрываются криками и стонами смертельно раненых бойцов. Первая волна операции «Оверлорд» захлебывается в крови... Ваша задача свести к минимуму количество техники, которую немцы подтягивают к береговым укреплениям, и зачистить бункеры.

Шестеро смелых

С момента выхода второй серии игры отряд понес ощутимые потери – смертью храбрых пали шофер, Наташа и развеселый бультерьер по кличке «Виски». (Мы все скорбим об этой утрате.) Остальные шестеро бойцов уцелели и снова рвутся в бой. Вот они – десантник, снайпер, морпех, сапер, шпион и вор. Большая часть специализаций перенесена из прошлой серии.

Джек по-прежнему профессионал рукопашной и в совершенстве орудует ножом. Умеет забираться на телеграфные столбы и лазать по проводам. В его рюкзаке лежит верный манок (который, к слову сказать, я так ни разу и не использовал). Проведя энное количество часов в тренажерном зале, Десантник научился прыгать через препятствия и, что самое главное, переносить станковый пулемет (тот, что MG42 – крошит всех на самых дальних дистанциях и имеет неограниченный боезапас).

Френсис не растерял свое природное хладнокровие и остается лучшим снайпером союзнических войск. Теперь он умеет забираться на столбы и стрелять оттуда. Вам не раз доведется проделывать этот трюк.

Морпех был признан любимым персонажем за всю серию *Commandos*. Но в третьей серии он появится только... в одной миссии! Несправедливо, особенно учитывая, что Джеймс чувствует себя в водной стихии как дома, перерезает кусачками подводную сетку и умеет ставить на корабли мины замедленного действия.


На самом деле, собака, которая спит за дверью, пугает меня куда больше всех этих фрицев.


Погоня за редкими ящиками становится наваждением.


Жаль, что не на все столбы можно забраться.


Планировать из такого режима удобно, а вот играть – не очень...

Заслуги Томаса нельзя переоценить – он научил всех бойцов бросать осколочные гранаты. Кроме того, в его рюкзак перекочевали предметы из вещмешка покойного шофера – коктейль Молотова и газовые гранаты. Сохранены навыки обращения с тяжелым вооружением: переносным (огнемет и базука) и стационарным (пулемет и пушка).

Рене наконец-то научился обращаться с веревкой. До кулачного боя по-прежнему не снисходит, но связывать нокаутированных научился! И на том спасибо. В остальном Шпион прежний: шприц и униформа – вот и весь его основной реквизит.

Поль не собирается уступать звание самого шустрого и ловкого коммандос. По всей видимости, именно он научил Джека прыгать через пропасти и выпрыгивать в окна. В рюкзаке Волчонка теперь красуется гитарная струна, которую он использует для удушения противников (аналог ножа у Десантника). Как и Шпион, Поль получил возможность стреноживать бессознательные тела.

В остальном арсенал отряда претерпел незначительные изменения. Разве что добавился еще один вид оружия – штурмовая винтовка: симбиоз автомата и винтовки. Стреляет быстрее, чем винтовка, патронами меньшего калибра. Для полного поражения цели требуется два попадания. Когда с патронами напряженка – вполне сгодится.


Гитарная струна не менее опасное оружие, чем десантный нож.

Хороший, плохой и злой

Предупреждаю сразу – и дружественный, и неприятельский AI практически не изменился. Другими словами, бойцы всех армий – просто пушечное мясо. Используя помощь союзников, можно лишь притормозить очередную волну немецкой атаки и выиграть некоторое время.

О фашистах даже такого не скажешь. Неприятельские солдаты, похоже, поголовно все страдают олигофренией в стадии дебильности, хотя шуму от них много. Справиться с ними не составляет никакого труда.

Заметно улучшилась лишь система нанесения повреждений – теперь после нескольких винтовочных попаданий коммандос погибает. Не говорю уже про автоматную очередь или попадание снаряда. Аптечки работают в автоматическом режиме и кончаются с катастрофической быстротой. Избытка ящиков с красными крестами не наблюдается, поэтому медпакеты приходится тратить с большей осторожностью, планируя каждое действие и по несколько раз рассчитывая каждое телодвижение.

Кстати, «puzzle-type», как такового, в игре минимум. Очень много миссий завязано на времени. В одной вообще таймер начинает тикать с самого начала и неумолимо отмеривает отпущенные 15 минут. Причем за эти жалкие минуты необходимо перебить роту солдат и подорвать парочку грузовиков. Во многих других миссиях тоже приходится пошевеливаться – то конвой не упустить, то не дать колонне техники покинуть базу, словом, одна суета, которая, как известно, несопоставима с тактикой и стратегией. Но зато динамики – хоть отбавляй!

Какая графика!

Вот над движком пиротехники постарались, ничего не могу сказать. Причем целиком переделывать его не стали, а только внесли несколько кардинальных изменений. Так, в видах города существенно проработана функция масштабирования. Теперь можно посмотреть на карту целиком, а в зданиях положение камеры можно менять с амплитудой в 30 градусов, плавно разворачивая ее под нужным вам углом. Заметно изменились интерьеры (в лучшую сторону), кроме того, появилась возможность масштабировать картинку внутри зданий.

«Commandos 3: Пункт назначения – Берлин» трудно описать. Это надо видеть. Чего вам всем желаю. Игра вышла уже как месяц назад.

Не могу не отметить, что в России игра появилась на русском языке одновременно с мировой премьерой благодаря компании *«Новый Диск»*.


Иногда снайперам приходится часами выжидать в укрытии.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучшая из созданных по сей день puzzle-type. Венец творения итальянских руготехников.

Age of Wonders: Shadow Magic

(Альтернативный американский обзор) Возвышаясь над конкурентами. **ДЖОНА ДЖЕКСОН**

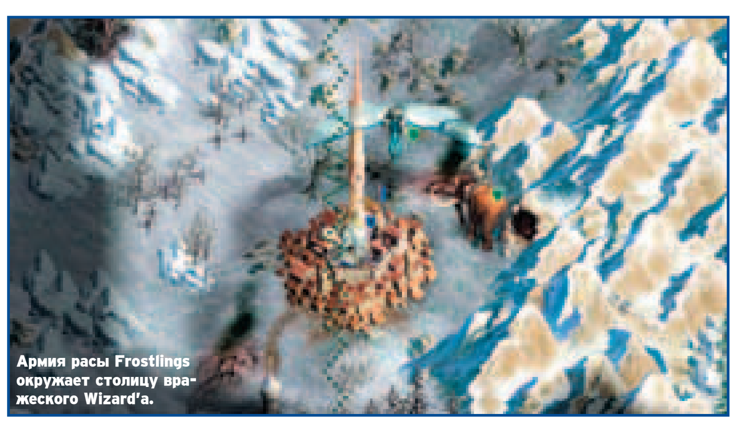


ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **GATHERING**
РАЗРАБОТЧИК: **TRIUMPH STUDIOS**
ЖАНР: **TURN-BASED STRATEGY**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, КРОВЬ, ЛЕГКОЕ НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$29.99** ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 450, 128 MB RAM, 900MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 500, 192 MB RAM, 32 MB VIDEO**
MULTIPLAYER: **HOT SEAT, E-MAIL, LAN, INTERNET (2-8 ИГРОКОВ)**

Поклонники *Master of Magic* всегда верили в то, что в конце концов серия *Age of Wonders* вберет в себя все элементы, необходимые чтобы превратить «обычную» фэнтези-стратегию в бессмертный шедевр, – и с выходом *Shadow Magic* их надежды наконец-то сбылись. Включив в игру поддающийся гибкой настройке генератор случайных миссий и три новые играбельные расы, а также внеся ряд небольших, но важных изменений в геймплей, дизайнеры Triumph Studios практически избавили свое детище от недостатков, параллельно удовлетворив все просьбы и пожелания геймерской братии. Адд-он *Shadow Magic* – это море удовольствия и обязательная покупка для всех любителей походовых стратегий.

Новая одиночная кампания, в которой игроку предстоит последовательно управлять пятью Wizard'ами, быть может, и не блещет особой оригинальностью, но это нисколько не мешает ей быть крайне увлекательной. 15 одиночных сценариев демонстрируют игровые нововведения, главным из которых является таинственное измерение Shadowland, добавляющее в карты новый – третий – пространственный уровень. Shadowland является родиной зловещих Shadow Demons и их лютых врагов Syrons, долгое время безжалостно угнетаемых и истребляемых Демонами. Пребывание в измерении Shadowland вредно для большинства представителей других рас, но его пагубные эффекты можно нейтрализовать с помощью специальных заклинаний и способностей юнитов.



Армия расы Frostlings окружает столицу вражеского Wizard'а.



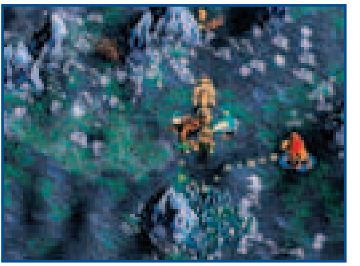
По красоте и разнообразию сценарии *Shadow Magic* ничуть не уступают картам оригинальной *Age of Wonders.*

Главным достоинством *Shadow Magic* является, конечно же, генератор случайных карт. На выбор предлагается пять общих шаблонов, каждый из которых предназначен для создания сценариев определенного типа, кроме того, имеются десятки опций, позволяющих очень гибко настроить все свойства будущей карты. По желанию можно сгенерить и маленькую карту, рассчитанную на интенсивные бои с первых же ходов, и гигантскую, позволяющую неспешно развиваться и строить мощные империи. На самых больших трехуровневых картах партии могут длиться до сотни часов. Многочисленные опции дают возможность выбрать типы ландшафта, доступные сферы магии и список присутствующих в сценарии рас, а также определить, насколько часто на карте будут попадаться всевозможные специальные объекты. Для тех, кому случайные сценарии покажутся недостаточно интересными, имеется полнофункциональный редактор, позволяющий создавать карты и кампании любой сложности.

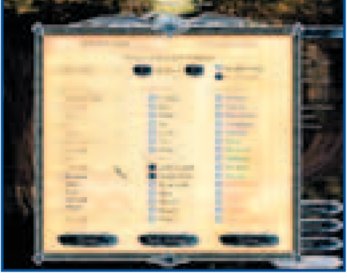
Shadow Magic добавляет в каждую магическую школу новые заклинания (включая новую категорию спеллов, улучшающих характеристики юнитов), в каждую играбельную расу – новые юниты, а также три новые расы – доброго, нейтрального и злого мировоззрения. Кроме того, в городах появилась возможность возводить новые здания, среди которых есть и Item Forge – структура, предназначенная для создания магических артефактов для героев. Многочисленные инновации *SM* делают этот адд-он на порядок интереснее и сложнее по сравнению с его предшественниками, – даже несмотря на отсутствие каких-либо радикальных изменений в графике или дизайне.

Пожалуй, единственным элементом игры, нуждающимся в улучшении, является ее 200-страничный (включая разделы, помещенные на CD) мануал. По одним темам там дается слишком много незначительных деталей, в то время как другие серьезные вопросы рассматриваются поверхностно. Описания эффектов заклинаний зачастую грешат расплывчатостью, а некоторые важные таблицы просто отсутствуют. Впрочем, данный недостаток нельзя назвать серьезным, и во всех остальных отношениях *AoW: Shadow Magic* – совершенно фантастическая игра, которая равно придется по вкусу как ветеранам серии *AOW*, так и новичкам.

На самых больших трехуровневых картах партии могут длиться до сотни часов.



Подсчет результатов боев можно доверить компьютеру, но лучше управлять войсками самому – это намного эффективнее.



Генератор сценариев включает множество разнообразных опций.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Гениальная стратегия, которую стоит купить хотя бы из-за встроенного в нее генератора случайных карт.

Nexagon: Deathmatch

Гладиаторские бои будущего – тоскливое зрелище. **РАФАЭЛЬ ЛИБЕРАТОРЕ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **STRATEGY FIRST**
РАЗРАБОТЧИК: **STRATEGY FIRST**
ЖАНР: **REAL TIME STRATEGY**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$39.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 500, 64 MB RAM, 400MB НА ДИСКЕ, 16 MB VIDEO**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 800, 128 MB RAM, 800MB НА ДИСКЕ, GEFORCE 2**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2 ИГРОКА)**

Когда-нибудь в далеком будущем человечество начнет удовлетворять свою любовь к кровавым зрелищам, устраивая массовые гладиаторские бои на специальных аренах. По крайней мере, мы на это очень надеемся.

А пока, в ожидании наступления этого светлого будущего, компания Strategy First решила выпустить свою собственную версию футуристических гладиаторских боев – игру Nexagon, которая рассматривает deathmatch современных многопользовательских шутеров – таких, как *Quake* и *Unreal Tournament* – с перспективы риал-тайм стратегии. Теоретически такой оригинальный подход мог бы привести к появлению весьма интересной игрушки, но, увы, от упомянутых *Quake* и *UT Nexagon* отличают целый ряд негативных особенностей, наиболее серьезными из которых являются: скучный геймплей, отсутствие драйва, неудобный интерфейс, баги и посредственный графический движок.

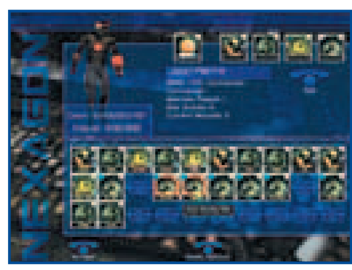
Стратегический аспект *Nexagon: Deathmatch* заключается в управлении небольшой командой «рабов» (генетически модифицированных существ, набранных из представителей одной из четырех футуристических рас), сражающих против других подобных команд на специальных аренах, называемых «ямами». Цель очень проста: разгромить компьютерных (или управляемых живым игроком) соперников, разрушив их укрепленную базу и уничтожив светящуюся сферу – Nexusphere (разумеется, не дав противнику проделать то же самое с вашими базой и сферой).

Уничтожение вражеских Nexus'ов и рабов, а также сбор бонусов и награды за победу приносят вашей команде деньги, позволяющие совершенствовать защиту ее sanctum'а. Апгрейд базы включает установку прочных стен, барьеров, ловушек и еще множества других объектов, в число которых входят аптечки, бомбы и источники оружия. Кроме того, sanctum можно украшать цветами в горшках, радарными башнями и фонарными столбами... Никакой игровой ценности они, правда, не представляют, но ворвавшиеся на базу враги, несомненно, оценят ваш художественный вкус, превращая ваших бойцов в кровавое месиво. А ведь это дорогого стоит, не правда ли?



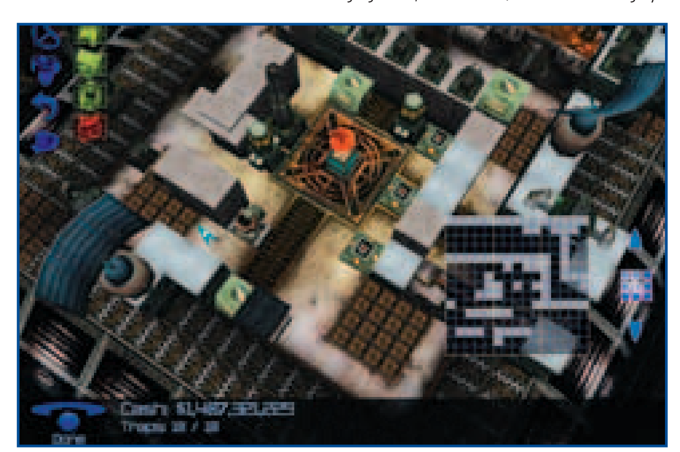
Оборона своей Nexusphere – дело довольно занудное. Конечно, всевозможные апгрейды вроде турелей, ловушек и стен на какое-то время задержат врагов... но потом те все равно взорвут их к чертям...

> **Ворвавшиеся на базу враги, несомненно, оценят ваш художественный вкус, превращая ваших бойцов в кровавое месиво.**



Рабы набираются из четырех племен: Tekhan, Strunar, Ghandros и Olfrum. Каждое из них строит базы в собственном архитектурном стиле.

Боевая система *Nexagon: Deathmatch* примитивна до ужаса. Каждый раз, когда бойцы вступают в контакт с врагом, игра встает на паузу. Эта совершенно ненужная фишка очень быстро начинает раздражать, поскольку количество доступных вам команд невелико и сводится к приказам атаковать, защищаться и повернуться в нужную сторону. В ходе сражений рабы получают уровни, но, судя по всему, это никак не отражается на их навыках и атрибутах. Во всяком случае, мои бойцы постоянно проигрывали вне независимости от степени своей прокачанности. Ситуация усугубляется отвратительным pathfinding'ом персонажей (как правило, они или вообще не слушаются ваших приказов, или не могут их выполнить из-за лага), медлительной и неудобной камерой, кривым интерфейсом, убогим мануалом и малоинформативным туториалом, скудность которого вынуждает тех, кто не удалил игру с компьютера сразу же после его прохождения, постигать все премудрости управления, что называется, на лету. Довершает общую неприглядную картину отсутствие какого-либо онлайнового сообщества и соответственно возможности найти для себя нормального партнера для игры через Интернет.



Один из способов заработка – продажа рабов. Но с этим нельзя переусердствовать, т.к. с уменьшением их числа вы теряете возможность давать отдых раненым и заменять погибших в бою.

Концепция, лежащая в основе *Nexagon: Deathmatch*, достаточно интересна и оригинальна, но посредственная ее реализация и отсутствие в игре какой-либо глубины сделали свое черное дело. Если гладиаторские бои будущего действительно будут такими, как здесь, то я рад, что не доживу до того времени.

ВЕРДИКТ ★☆☆☆☆

По сравнению с Nexagon игра «Камень, ножницы, бумага» кажется сложной и интересной стратегией.



Пожар на пожарной станции. Кроме русских солдат здесь все огнеупорно.

Freedom Fighters

Генератор патриотизма. **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ELECTRONIC ARTS** РАЗРАБОТЧИК: **IO INTERACTIVE** ЖАНР: **TPS** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ, ГРУБЫЙ ЯЗЫК** ЦЕНА: **$39.99** ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-733, 128MB RAM, 32MB VIDEO, 650MB НА ДИСКЕ** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-1000, 256MB RAM, 64MB VIDEO** MULTIPLAYER: **НЕТ**

Прежде чем садиться за *Freedom Fighters*, нужно исключить из своего лексикона словосочетания «чертов ура-патриотизм» и «ненавижу *«Титаник»*. Разумеется, ничего общего, кроме общей пафосности происходящего, у фильма Камерона и очередного опуса IO Intercative, претендующего на приставку squad-combat, нет. Просто в противном случае сама сюжетная завязка лишь укрепит ваши антиамериканские настроения.

В то же время если вы ярый противник всего консольного, то смело шагайте мимо – вас никто не тронет. *Freedom Fighters* вбирает в себя худшие признаки приставочных игр, включая нулевую интерактивность и ограничения на сохранение.

Нас атакуют!

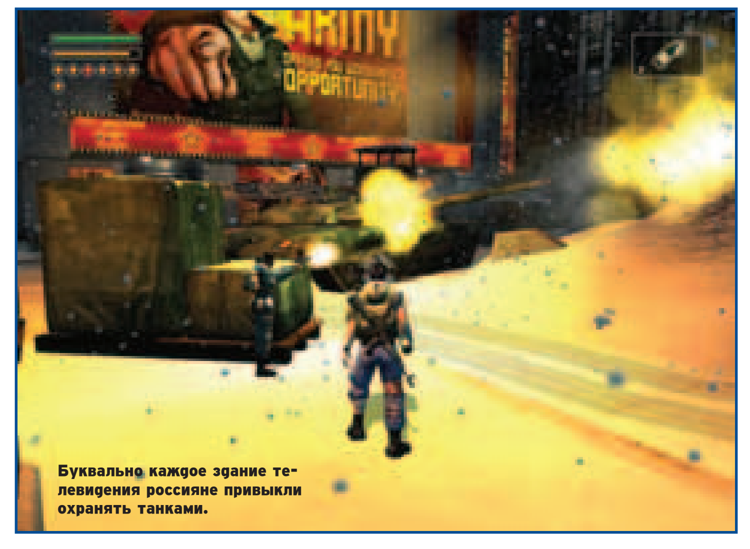
Несмотря на яркую пропаганду свободы и независимости, *FF* не вызывает привычного стыда за напыщенную режиссуру, ориентированный на разжиревших американцев сюжет и дурацкое изображение братьев-славян (все уже давно привыкли, что для обитателей Нового Света русские, белорусы и украинцы на одно лицо). *Freedom Fighters* в чем-то даже мила, за что надо благодарить композитора, создавшего великолепный саундтрек, не имеющий ничего общего с патриотическим маршем *Command & Conquer: Generals*, надоедающим через пять минут прослушивания. Собственно, ничего удивительного в качестве музыки нет, ибо создавала ее весьма известная звукозаписывающая студия Jesper Kyd, ранее отметившаяся в обеих частях *Hitman, MDK2* и *Messiah*.

По чистому совпадению или же по злому умыслу сценариста позиционируются господа музыканты все в том же Нью-Йорке, нагло захваченном советскими экстремистами в параллельной ветке истории. В этой альтернативной вселенной атомную бомбу первым сбросил СССР, а пятьдесят третий запомнился не только смертью Сталина, но и вступлением всей Европы в коммунистический блок. Всего какие-то полвека – и Красная Армия марширует по улицам Манхэттена, где простой американский водопроводчик выполняет свои обязанности в доме женщины-лидера реакционного движения.

В роли специалиста по канализации нам и предстоит освободить всю нацию от социа-


В режиме прицельной стрельбы любое оружие становится снайперским.


На подходе к SAFN, в попытке избавиться от советской пропаганды.


Буквально каждое здание телевидения россияне привыкли охранять танками.


Интересно, знают ли в Новом Свете, что кроме фамилий Татарин, Бульба и Smirnoff у нас есть еще замечательные Пржевальский, Захарьящев и Мамин-Сибиряк?

Freedom Fighters в чем-то даже мила, за что надо благодарить композитора, создавшего великолепный саундтрек.

листической заразы, развешивая соответствующие флаги в ключевых точках города. Ближе к концу Кристофер Стоун превратится в настоящего местного Че Гевару, стоящего во главе мощного движения Manhattan Resistance.

Stealth wannabe

Больше всего *Freedom Fighters* напоминает *Hitman*, тем более, что обе игры сделаны на одном и том же движке. Несмотря на постоянное желание IO Interactive сделать настоящий тактический шутер, получилось это у нерадивых датчан всего лишь один раз – в *Codename 47*. Все последующие немногочисленные попытки демонстрировали нечто аркадное и доверху набитое дурными консольными привычками. Не стала исключением и *FF*.

На протяжении двадцати шести миссий мы растрачиваем запас звездно-полосатых полотен, натягивая их на попадающиеся по пути флагштоки, косим респавнящихся советских солдат как траву, спасаем мирных граждан, получаем за все это плюсы к харизме, умираем сотни раз и еще больше раз жмем Quick Load. Каждый новый уровень авторитета дает возможность взять с собой еще одного бойца и тем слегка облегчить себе существование. Напарник поддается элементарному лечению одной пачкой аспирина, таскает с собой волшебный магазин с бесконечными патронами и отзывается на простейшие команды, типа Move, Attack, Defend. Но даже имея в распоряжении максимально большой отряд из двенадцати оборванцев, нормально играть во Freedom Fighters получается, увы, только на Easy.

Попытки изобразить героя приводят к полному разочарованию. Редкие альтернативные пути, по которым можно зайти в тыл спящему врагу, невероятно низкое взаимодействие с окружающей средой и совершен-


Середина игры. То ли еще будет в финале...

Имея в распоряжении максимально большой отряд из двенадцати оборванцев, нормально играть во *Freedom Fighters* получается только на уровне сложности Easy.



Friendship, говорите... Как насчет дружественного «огурца» из Panzerschrek'а?

но дикое количество врагов превращают *Freedom Fighters* в *Will Rock* от третьего лица. Разве что вместо мифологически тупых римских богов и сатиров делать дырки в голове Криса будет натренированный на *Hitman* AI, изрядно поумневший за прошедший год.

Соратник умеет не только отстреливаться в ответ, приседать, прятаться за колоннами и кувыркаться через беспорядочно разбросанные по улицам ящики, но и с радостью отвернет голову вашему напарнику, подкравшись сзади, и куда угодно прибежит на предательский выстрел из Sniper Rifle. К счастью, напарники сантехника-героя обладают теми же самыми свойствами, умудряясь при этом даже выхватывать из-под носа приглянувшийся стационарный пулемет. За исключением одетых в броню штурмовиков, редкие тупицы лезут под огонь, предпочитая отстреливаться из-за укрытий и со смотровых вышек. Очистка двух и более форпостов может стать большой проблемой, особенно если иной путь не предусмотрен дизайнерами. Желающим остаться на ногах до второй миссии жизненно необходимо научиться ходить в позе больного радикулитом и отрастить дополнительную пару глаз на затылке.

Русофилия

Имеющийся арсенал и кошмарная система использования инвентаря еще меньше способствуют дешевой бравадe. Такое впечатление, что *Freedom Fighters* была просто портирована с PS2 без скидок на отличия в платформах. Посреди боя, будучи изрядно поцарапанным, юный Кристофер вынужден полчаса мотать список предметов до аптечки, использовать ее и автоматически получать в руки разводной ключ вместо шотгана или пистолета. Еще несколько секунд перемотки в сторону оружия и... Quick Load. И так с любым действием, требующим конкретного предмета.

Арсенал американского водопроводчика не слишком велик и вмещает пистолет, револьвер, штурмовую и снайперскую винтов-

ОСНОВНОЙ ИНСТИНКТ – СВОБОДА

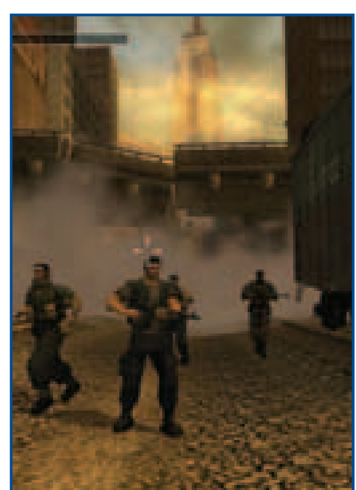
За время разработки игра *Freedom Fighters* сменила несколько имен. Покопавшись немного в памяти, можно вспомнить пару громоздких названий вроде *Freedom: Soldiers of Liberty* или *Freedom: Battle for Liberty Island*. Ключевым словом во всех вариантах была «свобода» – излюбленная литературная единица всех без исключения патриотов, чьи домашние «бермуды» имеют знакомый звездно-полосатый рисунок, а любимого той-пинчера зовут Джордж Вашингтон. *Freedom* встречается в игре пятьсот тринадцать раз. «*Freedom*», – пишет на стене несломленная молодежь. *Freedom* возвращает сорок восемь миллионов ссылок в Google, в четыре раза уделывая запретное porno. Вы все еще считаете секс основным инстинктом?



Я его не трогал, честно. Уставшему красноармейцу уже давно все равно.

ки, пару разновидностей пулемета, винчестер да десяток гранат. Одновременно хилый Крис способен таскать пистолет и любую винтовку на выбор – т.е. никаких бездонных ранцев и пьющейся рекой амуниции.

Освобождаемый от оккупантов город постепенно обрастает повстанцами, прячущимися в темных подворотнях с вульгарными надписями, а наш санитарно-технический протагонист – новыми шмотками. Нескончаемый поток буденовцев на чистом русском обещает дать «по мордасам» и обидно называет аватара «гаденыш». Весь состав штатных русскоговорящих актеров озвучания полностью перекочевал из *Hitman 2* во *Freedom Fighters*. Хорошо хоть на сей раз обошлось без мата. Зато львиная доля надписей представляет собой полнейшую околесицу. Все равно основным покупателям продукта таинственные кириллические иероглифы ни о чем не скажут, ну а мы как-нибудь перебьемся.



Очень показательный кадр: рушащийся мост на фоне нью-йоркских небоскребов и вагончик «47 United» с логотипом IO, чтоб помнили.

Вы все еще пользуетесь патронами? Приклад поможет вам забыть о проблемах.



Corn-culture

Добавить бы в игру побольше интерактивности и убрать дурацкую систему сохранения – и *FF* вполне могла бы стать вполне приличным stealth-squad-combat экшеном. А вместо этого нам подсунули пуленепробиваемые стекла и дикое количество политкорректного мяса (т.е. без крови). С другой стороны, имеется неплохой AI, грамотно подаваемый сюжет и отменный саундтрек, задающий совсем другую атмосферу, отличную от голого пафоса. Впрочем, попкорновая культура в лице фильмов типа League of Extraordinary Gentlemen и близких к *Freedom Fighters* игр тоже имеет право на существование. Будем снисходительны.

ВЕРДИКТ

Гораздо менее пафосно и более интересно, чем может показаться поначалу.



Поворот – единственное место, где можно сравнять свои шансы с лидером в режиме Simulation.

Mercedes-Benz World Racing

Мерседес «типа» круто, чувак! **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **TDK MEDIACTIVE**
РАЗРАБОТЧИК: **SYNETIC**
ЖАНР: **RACING**
РЕЙТИНГ ESRB: **ДЛЯ ВСЕХ**
ЦЕНА: **$49.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-800, 256MB RAM, 32MB VIDEO, 1.55GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PP4-1.6, 512MB RAM, 64MB VIDEO**
MULTIPLAYER: **SPLIT-SCREEN (2 ИГРОКА)**

Тематическая часть *Need For Speed*, давшая нам возможность пощупать – хотя бы виртуально – четырехколесные шедевры автопредприятия им. Ф. Порше, была по сути гениальным маркетинговым ходом. Те, кто о легендарных машинах знал лишь понаслышке, на время поставили себя на место миллионеров и научились с закрытыми глазами отличать строптивую 911 Turbo от двухместного Boxter'а. Сама же мануфактура, наверняка, получила определенный рост заказов на престижные машины.

После такого пиара глупо было бы отрицать неизбежность появления в ближайшее время проектов аналогичного размаха, упакованных в цветные фантики с надписями «Try [censored] legendary cars» или «Become [censored] test pilot». На повестке дня знакомые с коляски названия: Ford, Ferrari, Mercedes-Benz... И если до первых двух очередь дойдет только в будущем, то последний уже готов продемонстрировать всю свою линейку, включая модификации с управлением для инвалидов, встроенным капьяном и ортопедическими ботинками в комплекте.

Автопарадокс

Всего щедрые немцы накопали на складах сто с лишним автомобилей, львиную долю которых составляют относительно новые модели. Их-то в основном и придется дергать за выступающие части. Увы, никакого исторического порядка в подаче машин нет и в помине. Режим эволюции родился и умер на стапелях Porsche. Вместо него имеем один-единственный Career Mode длиной почти в вечность и валящиеся на нашу голову после каждой успешной гонки инкарнации уже имеющихся в гараже моделей.

Кисленький набор доступных в начале транспортных средств в конце концов вынуждает обратить внимание на режим карьеры. Первое время даже пытаешься наслаждаться трассами и блестящими машинами, послушно следующими по кругу. Так происходит до тех пор, пока кольцевое безумие разработчиков не начинает зашкаливать, а в качестве следующего задания нам не предлагают намотать еще восемь чудных кругов. Одна ошибка – и повисшие на хвосте коллеги уже далеко впереди, шансов догнать их практически нет – начинай заново. Как реагировать на такие фокусы – непонятно.

В целом, *World Racing* – едва ли не самый парадоксальный проект за последнее время. С одной стороны, имеем полную свободу, великолепные задники, bump-mapping на дорогах и прекрасно сделанные модели машин. С другой – исключительно кольцевые трассы, каменные коровы, прозрачные деревья и приклеенные к месту бесформенные трехмерные куклы, изображающие местных жителей. Случайное попадание в воду и вовсе грозит легким инфарктом – сверкающая на солнце телега превращается в амфибию под недоуменные взгляды вцепившихся в рули виртуальных водителей. Вроде даже для музыкального сопровождения постарались, подключили Ministry of Sound и Bass Bumpers, добавили Music Manager, позволяющий ставить собственные треки. И в то же время пожалели сил на звук, ограничив окружающий мир жалким набором сэмплов в допотопном стерео, распихиваемом на четыре канала.

До неприличия демократичное распределение уровня сложности столь же противоречиво. Неприметный ползунок услужливо двигается от Simulation в сторону Arcade, превращая еле управляемое полено, кое-как удерживающееся на треке во время поворотов, в послушный девайс, отзывающийся на каждое прикосновение. Добавим сюда столь же гибко регулируемый AI и получим совершенно дикую смесь. Резко поумневшие компьютерные гонщики начинают обгонять игрока на семейных минивэнах и вписываться в любые повороты на максимальной скорости. Правда, иногда они, напротив, тормозят перед виражом и позорно отстают на целый круг. И то и другое отбивает всякую охоту продолжать чемпионат. Поиск же золотой середины может занять не один час.

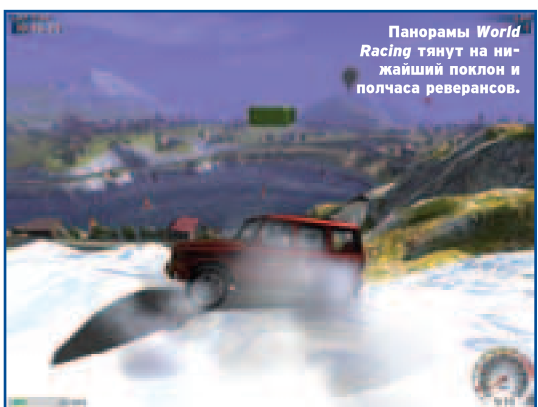
World Racing в целом едва ли не самый парадоксальный проект за последнее время.

Don't try to cut

Изменение погодных условий, заезды в разное время суток и торчащий в окне негр в шлеме давно стали нормой даже в третьесортных го-


Небольшая голландская деревушка в... Неваде.


В этой части официального полигона концерна Mercedes-Benz практически вертикальные подъемы являются нормой.


Панорамы *World Racing* тянут на нижайший поклон и полчаса реверансов.

КОРОТКО ОБ АВТОРАХ

Даже геймерам, искушенным в гоночных симуляторах, имя Synetic, скорее всего, не говорит ни о чем. Мизерное портфолио вмещает в себя приставочные ралли *N.I.C.E* в двух частях да трехлетней несвежести паноптикум с грузовиками от того же концерна, что и *World Racing*. Оба проекта на тему распальцованных автомобилей вышли на славу. В запасе еще Maybach и Smart – на небольшой, но вкусный add-он потянет.

ночных аркадах. *World Racing* можно многое простить даже не за внешние красоты (хотя без них никуда) и скрупулезность в демонстрации ключевых элементов, а за одну только возможность полностью отрегулировать игру именно так, как ТЕБЕ хочется. Конечно, вряд ли те, кто считает *Colin MacRae Rally 2* лучшим раллийным симулятором, удостоят вниманием проект Synetic. Зато оставшаяся часть человечества будет благодарна сообразительным немцам за отсутствие жестких ограничений в настройках и действительно впечатляющую свободу передвижений.

И пусть число ландшафтов невелико – зато эти семь в корне отличных друг от друга территорий по-настоящему ОГРОМНЫ. Старичок *Porsche Unleashed* стыдливо прячет свои ничтожные Альпы, способные уместиться в углу гигантского горного участка MBWR, доверху забитого баварскими домиками, железобетонными коровами, самолетами, лыжнокурортными инсталляциями и соблазнительным серпантином. Первые полчаса соревноваться с AI вообще нет ни малейшего желания – куда интереснее забраться на вершину местного Эвереста. И пусть занудная зеленая стрелка тычет в сторону намеченного пути, а параметр Discipline после подобных променадов демонстрирует самый круглый в мире ноль. Нам это до лампочки.

Помимо никому не нужного учета грамотного следования по трассе, в конце каждой гонки мы получаем целое полотенце характеристик, так или иначе призванных продемонстрировать нашу несостоятельность в качестве водителя. Experience, Performance, Skill, Fair Play... протокопируется любая выходка, включая столкновения, умение управлять подручным средством во время заносов, обгоны и даже срезание углов. При стопроцентной симуляции штрафуют за малейшую попытку укоротить маршрут, вежливо сообщая нам, что мол, Much Shortened и принудительно сбрасывая скорость до полной остановки. Однако к подобному привыкаешь быстро. В конце концов, могло бы быть гораздо хуже, сообрази разработчики натыкать светофоров и ДПС.

Полметра до рекорда

Через несколько дней позади остается в лучшем случае половина чемпионата. Наконец-то удается открыть roadster'ы полувековой давности, особенности *Mercedes-Benz World Racing* уже не кажутся преступлением, а служебный рост начинает приносить некоторое удовлетворение. Как и другие опусы германских девелоперов, MBWR нельзя назвать проходным проектом, несмотря на спорную физику и довольно слабую модель повреждений, не имеющую ничего общего с металлоломом из *High Stakes*. Просто установленная *NFS: PU* планка оказалась весьма высока, и лишь благодаря этому отсутствие тюнинга автомобилей и иных режимов, кроме карьерного, вызывает легкую зевоту. Еще шаг в сторону гоночных симуляторов - и у Synetic могла бы получиться достойная замена саги о Porsche. Пока же вакантное место сохраняется. По крайней мере, ближайший месяц. На очереди *Ford Racing Evolution*...

ВЕРДИКТ ★★★½☆

Частично устраняет комплекс по отношению к владельцам «шестисотых». Только натуральные ингредиенты.


Сравнения с *Grand Theft Auto 3* не избежать...

Интерактивность всей серии оставляет желать лучшего. К примеру, этот грузовик стационарен и непробиваем одновременно.

Medal of Honor Allied Assault: Breakthrough

Когда Джеймс Райан спасен... **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ELECTRONIC ARTS** РАЗРАБОТЧИК: **TKO SOFTWARE** ЖАНР: **FPS** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ, ГРУБЫЙ ЯЗЫК** ЦЕНА: **$29.99** ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-733, 128MB RAM, 16MB VIDEO, 800MB НА ДИСКЕ** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-1000, 256MB RAM, 32MB VIDEO** MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-32 ИГРОКА)**

Очередной набор миссий к *Medal of Honor* стоило бы назвать Dead-end или Pushback, что достаточно адекватно отражало бы суть данного add-она. И дело вовсе не в поседевшем движке *Quake 3* или лозунге «Hitler Kaput,», под которым за последние пару лет вышло рекордное количество проектов. *MoHAA*: *Breakthrough*, несмотря на отчаянные попытки казаться выше и стройнее, сильно смахивает на трижды бездарный *AvP: Primal Hunt*, накормивший нас в свое время досыта чужими всех оттенков и размеров.

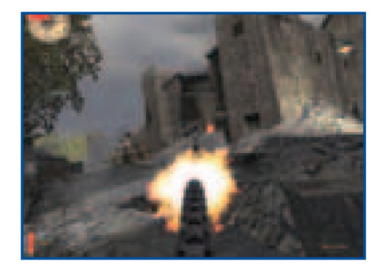
Альтернативная история

Судя по содержимому *Breakthrough*, в рукавах EA LA больше не осталось козырей, кроме бесконечного респавна фашистов и псевдозасад, активируемых триггерами в ключевые моменты (возьми в свое время немцы на вооружение сей нехитрый трюк, в мире остались бы лишь настоящие арийцы). Если *Spearhead* лишь укрепил положение *MoH* как лучшего на сегодняшний день киношного шутера, то *Breakthrough* потянул весь проект вниз. Разумеется, кому-то, может, и по душе механический отстрел безмозглых врагов а-ля *Will Rock*, да только высадка в Нормандии и парашютный десант в Omaha Beach еще слишком свежи в памяти.

Увы, ждать подобных «сюжетных» эпизодов от последнего add-она к *MoH* не приходится. Все три района, за исключением набитой доверху песком первой миссии в Тунисе, похожи на своих старших братьев. Фрицы, траншеи, полуразрушенные города, колючая проволока вдоль дорог, заброшенные деревушки, снова фрицы... Хоть сколько-то занимательных сцен и отличных от прицельной раздачи свинца действий не наберется даже на «удовлетворительно». Все это мы уже видели и в *Spearhead*, кроме, пожалуй, обстрела танков «огурцами» из миномета и хождения с миноискателем.

В роли сержанта Джона Бейкера мы половину времени проводим в компании молодцев, главная задача которых – провалить поставленное задание и добавить проблем. Попутно отстреливаемся от плодящихся как

Судя по содержимому *Breakthrough*, в рукавах EA LA больше не осталось козырей.

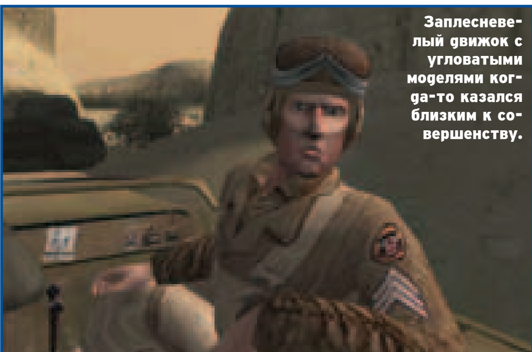


В итальянском городишке фрицы прячутся разве что не в урнах по пять штук в каждой.

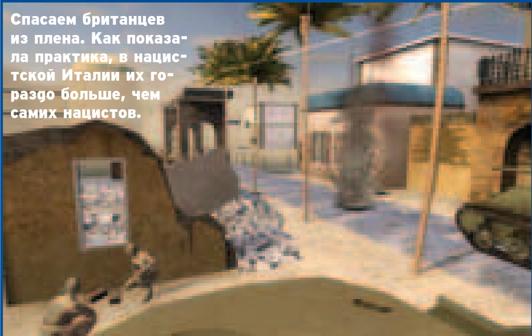


Последствия ночной вылазки на аэродром...


Все пребывание в Тунисе сопровождается метровым слоем песка в ушах и видимостью, близкой к нулю.


Заплесневелый движок с угловатыми моделями когда-то казался близким к совершенству.


Джон Бейкер – настоящий вандал. С уничтожением вражеской недвижимости в *Breakthrough* явный перебор.

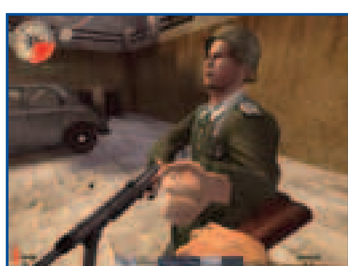

Спасаем британцев из плена. Как показала практика, в нацистской Италии их гораздо больше, чем самих нацистов.

МЕДАЛЬ ЗА КОЛИЧЕСТВО

Electronic Arts всерьез намерена выдоить из своего «голливудского экшена» все до последнего цента. Количество реализованных и готовящихся к выходу проектов под общей маркой *Medal of Honor* близится к десятку. *Spearhead, Breakthrough, Pacific Assault, Frontline, Rising Sun,* пара экзотических серий для GBA и своевременно отмененный *Fighter Commander*... Впечатляет. Усопшая 3DO может спать спокойно – с таким рвением первое место в категории «Самокопирование и клонирование» очень скоро перейдет к EA.

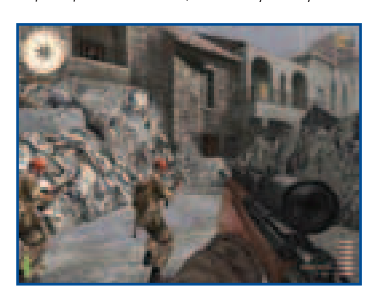
тараканы фашистов и раз в полчаса выводим из строя вражескую технику. Терпение заканчивается на миссиях по спасению постоянно попадающих в плен британцев. Аптечки на вес золота, приклад как основное оружие по причине недостачи патронов и ползущий со всех сторон итальянский гитлерюгенд дополняют картину.

Для разнообразия экстремисты EA LA предлагают нам побегать в лабиринте из стальной капусты, где за каждым кочаном прячется свой Челентано с Moschetto. В качестве довеска к овощам общая видимость снижена до пяти условных метров, а привычный туман на горизонте заменен на... серый цвет, сквозь который по мере продвижения прорисовывается ландшафт со сливающимися с ним эсэсовцами. Зачем нужно было портить и без того устаревшую графику – непонятно. Вместо планировавшейся оптимизации мы получили популеспую картинку с еле различимыми фигурками солдат. Видимо, в Electronic Arts забыли, что за прошедшие полтора года железо выросло достаточно, чтобы с запасом переваривать любые фокусы движка *Quake 3*, и понижение качества требуется лишь в особо клинических случаях.


Приклад – оружие пролетариата. Жаль, кидаться нельзя.

Ate too much

Во всем остальном *Breakthrough* так же сер и вторичен, как и фон его задников. Одиннадцать миссий пролетаются за один вечер с некоторыми задержками в местах наибольшего респавна врагов. Слегка разбавленный арсенал, куда помимо вооружения «макаронников» попал и (кто бы сомневался) винчестер, уже никого не удивит. Десяток многопользовательских карт, возможность управлять техникой во время мультиплеера и презент сомнительной увлекательности в виде выбора скина для своего персонажа нисколько не исправляют положения. А навеянный великим *Counter-Strike* режим Liberation Mode, где, единожды погибнув, рискуешь добрую половину игры проторчать во вражеской КПЗ, скорее странен. Если брат-близнец *MoHAA* с не менее героическим названием *Call of Duty* не окажется чем-то принципиально новым, на теме Второй мировой можно будет поставить огромных размеров крест. Возможно, оно и к лучшему...


Ненавистные красные береты, спасением которых приходится заниматься половину рабочего времени.

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Лучше бы вы, ребята, закончили раздавать Медали Почета на *Spearhead*...


Торжество террористического разума имеет форму руки с АК-47.

Command & Conquer Generals: Zero Hour

Can I have some shoes? **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ELECTRONIC ARTS**
РАЗРАБОТЧИК: **ELECTRONIC ARTS LOS ANGELES**
ЖАНР: **RTS**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ, ГРУБЫЙ ЯЗЫК**
ЦЕНА: **$29.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-800, 128MB RAM, 32MB VIDEO, 1.8GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **P4-1800, 256MB RAM, 64MB VIDEO**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-8 ИГРОКОВ)**

11 сентября 2001-го стало для Соединенных Штатов не только национальной трагедией, но и еще одним поводом ущемить все население страны в правах и установить тотальную слежку. Вживления индивидуальных чипов и модификации мобильных телефонов, позволяющие отыскать владельца на звездно-полосатой карте, – лишь начало. Неоднократно упоминаемое в литературе подконтрольное существование неукротимо приближается, требуя патриотических игр вроде *Freedom Fighters* и *Command & Conquer: Generals*.

И если первый случай совсем клинический, то *Generals*, следуя моде и настроению местной гегемонии, лишь скромно выдвигает на первый план доблестные силы Пентагона, одновременно понижая статус Армии Освобождения, чье вооружение по определению не может превосходить американское. Хотя, если не обращать внимания на политику, то удовлетворение просьбы Арабских рабочих о новой паре ботинок покажется скорее шуткой, нежели издевательством со стороны разработчиков. Can I have some shoes? Sure, you can, dude.

Zero balance

Помимо террористической заразы, самые свободные и демократичные жители земли продолжают активно бороться и с коммунистической угрозой. В *«Генералах»* место лысоголового Юрия из памятной *C&C: Yuri's Revenge* заняла целая нация, но все равно это осталось то же яблоко, только сверху. Сюжет *Zero Hour* тоже недалеко ушел от оригинала и всей серии в целом. Сценаристам Electronic Arts не мешало бы однажды понять, что кроме военной темы есть и другие, а скользкий тибериум не является основой, на которой можно построить хороший сторилайн. И если вышеупомянутая субстанция, к счастью, давно забыта, то споры между твердолобыми тупицами из различных министерств обороны даже и не думают сворачиваться. В итоге снова получаем противостояние американцев и террористов плюс прилипших где-то сбоку Китайцев, со стороны похожих на безобидную болонку, пытающуюся подпрыгнуть повыше, да укусить побольнее. США охотится за доктором Thrax'ом, GLA успешно мстит за павшего врача-вредителя, а миллиард мандаринов пытается изменить историю в свою пользу. Все счастливы, вкусно пахнут и ждут, когда горе-писатель ЕА в очередной раз переставит слагаемые, от которых, как известно, сумма не меняется.

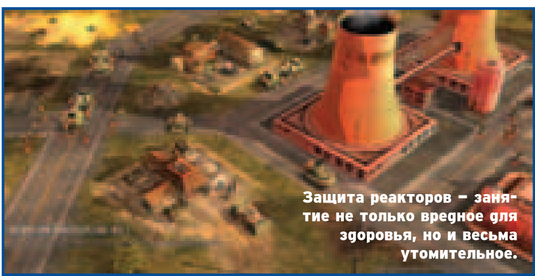
Баланс сторон никаких кардинальных изменений не претерпел. Впрочем, никто и не сомневался, что соотечественники разработчиков получат все, безумные Арабы – почти ничего, а про маленьких, но очень терпеливых Китайцев – хорошо если вообще вспомнят. Слухи о том, что в распоряжение США поступит целая флотилия, а террористам в качестве компенсации выдадут персональные мотоциклы, оправдались ровно наполовину – последователи Бин Ладена и впрямь получили совершенно бесполезный двухколесный юнит. Корабли же мы увидим лишь в редких миссиях в качестве супер-оружия.

В одну корзину с мотоциклами Арабам положили столь же убогий Battle Bus, вмещающий в себя десяток пехотинцев и имеющий две жизни, и ползающий юнит Saboteur, на «ура» обесточивающий здания противника. Против столь невероятной мощи беззащитные Американцы смогли выставить лишь «жалкий» микроволновый танк, по функциям схожий с саботажником (только на колесах и в броне), модификацию хамвея с двумя лазерными пушками и Sentry Drone с детским пугачом на носу и ан-

Несмотря на некоторую отчужденность, именно Китайская сторона – единственная из трех – обзавелась альтернативной тактикой ведения боя.


По-прежнему иногда разобраться в происходящем совершенно невозможно.


Почти «Титаник», только без Ди Каприо и Кейт Уинслет.


Защита реакторов – занятие не только вредное для здоровья, но и весьма утомительное.


SCUD Storm пропущен. Можно начинать заново.

ЧАС X

Любознательный читатель, набравший в произвольном поисковике словосочетание «zero hour», получит триста тысяч ссылок, среди которых, помимо непосредственных указаний на серию *Command & Conquer*, попадется насквозь аркадный авиасим *Pearl Harbor: Zero Hour* и *Duke Nukem: Zero Hour* – платформенный экшен с небезызвестным любителем ass kicking. Ничего общего с полуночью это популярное словосочетание, на самом деле, не имеет, да и похотливый Дюк, как известно, без стыда хватал грудастых стриптизерш за филейные части в любое время дня. *«Zero hour»* – всего лишь время для атаки, о чем красноречиво свидетельствует обнулившийся в день релиза счетчик на официальном сайте *Generals*. 09.22.03 PST. В качестве врага - потенциальные покупатели продукта.

тирадаром. Что же до потомков великого Мао, то из трех положенных им по плану юнитов внимания заслуживает лишь огромный вертолет Helix (совершенно дикий аппарат, сильно смахивающий на летающего Overlord'а).

Но несмотря на некоторую отчужденность, именно Китайская сторона – единственная из трех – обзавелась альтернативной тактикой ведения боя. Виной тому Neutron Shells и Neutron Mines, оставляющие ценную технику нетронутой, вычищая из нее обслуживающий персонал. Переключившись на нейтронное вооружение, мы получаем в свое распоряжение небольшой стратегический десерт и половину армии врага с сохранением товарного вида и кассового чека. А Арабам и США достались всего лишь банальные усовершенствования вроде камуфляжных сеток, колючей проволоки и связанных с авиацией технологий. Террористам – рабочие сандалии и мины, Американцам – анти-токсичные костюмы, дополнительная защита для самолетов и смертоносная Mother of all Bombs в качестве новогодней хлопушки. Справедливость? Баланс? Простите, вы о чем?

Она не для всех

Появившиеся в *ZH* «левые» здания, призванные запутать противника, на деле оказываются практически бесполезным свойством Global Liberation Army – до их постройки дело попросту не доходит. Куда солиднее на этом фоне смотрятся Fire Base, укрепляющая и без того сильную оборону Штатов, и Китайский Internet Center с теплым пивом и энергетическими батончиками «Bumble Bar» для штатных хакеров. Доступная для оккупации нейтральная артиллерия и сомнительной полезности автомастерские не спасают положения. Более-менее равносильно удалось распределить только General Powers, слегка исправив положение обделенной со всех сторон GLA за счет Surprise Attack, дающей возможность попасть всей толпой в любую точку на карте за считанные секунды.

Рекламировавшийся в анонсах режим General's Challenge оказался просто урезанным Skirmish: минус часть войск, плюс не доступные в обычное время юниты и граничащая с примитивизмом простота прохождения. Осилить последовательную встречу девяти генералов сможет даже младенец. Если в мультиплеере появление специализаций действительно дает определенные бонусы, то ограниченные кибер-военные настолько зациклены на своих преимуществах, что напрочь забывают об остальном. Каждый из них одновременно может либо слать авиацию, либо до посинения клепать жестяную технику, умирающую еще быстрее воздушной. Практически не изменившийся AI по-прежнему болтается на уровне ниже плинтуса и не дает продвинутым полководцам охватить разом две стихии. Зато с успехом ежеминутно отпускает шуточки вроде «Your base looks so nice, general. Can you surrender it?» Нет, знаете ли, не могу.

I still Jenny from the block

Во всем остальном *Zero Hours* как был, так и остался такой же комичной стратегией с картонными пехотинцами, великолепными межмиссионными вставками, минимумом тактических уловок, практически полным отсутствием статистики, прямым как полено pathfinding'ом и максимальной упрощенностью, рассчитанной на не обремененных мозгами пользователей. Из пятнадцати миссий лишь треть, относящаяся к Арабам, сделана по-настоящему интересно и не замыкается на истреблении врагов всеми доступными средствами в кратчайшие сроки. Но даже при этом *Command & Conquer: Generals* остается куда более привлекательным, нежели львиная доля штампованных стратегий, заполонивших современный игровой рынок, не говоря уже о предыдущих продуктах под аналогичной маркой. По крайней мере, тут никто не собирает скрипящий на зубах спайс и галлюциногенный тибериум.

ВЕРДИКТ ★★★½☆

Все еще мило. Даже очень.



Путь мне преградили опасные убийцы...

Halo

Где ж тебя так долго носило?.. **джонни лю**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **MICROSOFT**
РАЗРАБОТЧИК: **BUNGIE/GEARBOX**
ЖАНР: **FIRST-PERSON SHOOTER**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 17 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ** ЦЕНА: **$49.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 733, 128 MB RAM, 1.3GB НА ДИСКЕ, 32 MB VIDEO**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM 4 800, 256 MB RAM, 128 MB VIDEO**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-16 ИГРОКОВ)**

Ожидание было долгим, но все обещания, данные нам давным-давно, оказались чистой правдой. Увы, то, что казалось верхом совершенства в позапрошлом году, сегодня уже не вызывает прежнего восторга – как ни грустно, выход *Halo* на PC нельзя назвать событием такого масштаба, каким он мог бы, нет, должен был бы стать.

На новую платформу были бережно перенесены все элементы оригинальной Xbox-версии, включая и сюжет следующего содержания: космический флот религиозного союза инопланетных рас под названием Covenant преследует земной линкор, который, спасаясь от противника, попадает на самый край галактики. Экипаж вынужден высадиться на странную, явно искусственную планету, имеющую форму кольца, и здесь люди решают дать врагу последний и решительный бой. К счастью, у человечества есть в рукаве серьезный козырь – десантник-суперсолдат, воинское звание которого звучит как Master Chief, и за которого нам, собственно, и предстоит играть.

Убить grunt'а

В PC-вариант перекочевали все достоинства оригинальной игры. Боевая система – просто супер, начиная с грамотно реализованного механизма переключения между двумя видами оружия и заканчивая возможностью в любой момент провести три различных типа атаки (выстрелить, швырнуть гранату или ударить прикладом). Такой подход позволяет действовать творчески и адекватно реагировать на любую опасность, возникающую по ходу прохождения. Вы заметили скопление врагов на некотором расстоянии? Бросьте в них бомбу. Видите вражеского grunt'а, заснувшего на посту? Врежьте ему по голове!..

Разумеется, хардкорные PC-геймеры ни на что не променяют свою любимую и проверенную временем схему управления – клавиши WASD и мышь. Но поскольку изначально игра затачивалась под приставки, Halo поддерживает также и геймпады. Честно говоря, я не особенно горевал по поводу того, что на сей раз был лишен возможности ощущать тяжесть и вибрацию Xbox'овского джойстика – ибо целиться с помощью mouselook оказалось значительно удобнее и эффективнее. Тем более что и рукопашная атака здесь повешена на боковую кнопку мыши – поистине гениальное дизайнерское решение.

Чисто субъективно создается ощущение, что некоторые виды оружия, например plasma gun, стали в PC-версии бить немного сильнее, чем в Xbox-оригинале, а время их перезарядки слегка увеличилось, – но, скорее всего, на самом деле это не так, просто возможность более метко целиться и стрелять прямо в голову противнику создает иллюзию того, что оружие стало мощнее. Благодаря мышиному управлению развороты вокруг своей оси тоже стали более быстрыми, что существенно упростило стрельбу при езде на джипе Warthog. А вот для управления самим джипом, как выяснилось, mouselook подходит не идеально – но, тем не менее, в общем и целом нужно признать: комбинация «мышь + клавиатура» однозначно лучше, чем приставочный геймпад.

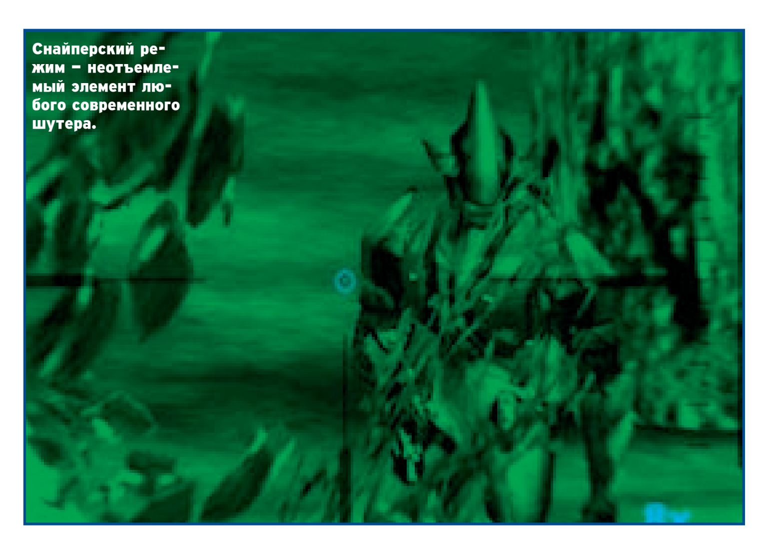
Впечатления от графики... неоднозначные. Во-первых, игра периодически притормаживает, даже при отключенных спецэффектах. Во-вторых, то, что хорошо смотрелось на экране телевизора, не всегда выглядит так же красиво в высоком разрешении на экране монитора. Да и вообще, сегодня графика *Halo* кажется уже слегка устаревшей – особенно это заметно на моделях персонажей, перенесенных в PC-версию без каких-либо изменений. Музыка хороша, спору нет, но вот звуковые эффекты, увы, пострадали при портировании игры с приставки, и на некоторых компьютерах звуки выстрелов периодически куда-то пропадают.

Универсальный солдат

Одиночная кампания слишком проста и однообразна. Конечно, и в ней есть классные эпизоды, например, когда ты прокладываешь путь через бесконечные потоки воды или несешься по снежной равнине на танке Scorpion, давя бойцов Covenant. Но в промежутках между такими моментами ты постоянно задаешь себе один и тот же вопрос: «Где я все это уже видел?», – причем речь идет не о deja vu после прохождения Xbox-версии. Просто однообразный и примитивный дизайн уровней в одиночной кампании является самым слабым местом игры. Я не знаю, какие именно инопланетяне создавали этот кольцевой мир, но среди них явно не было ни одного талантливого

Основной акцент в *Halo* сделан на динамичный экшен, но это нисколько не оправдывает дизайнеров, покрывших всю планету одинаковыми ландшафтами.


Сев в инопланетную машину, можно пострелять по врагам с бреющего полета.


Снайперский режим – неотъемлемый элемент любого современного шутера.


В принципе, AI напарников-NPC не так уж и плох. Во всяком случае, они умеют сами запрыгивать в ваш Warthog.

Количество помогающих игроку солдат увеличилось, но все равно большинство из них очень быстро погибает в сражениях.

архитектора или декоратора. Я, конечно, понимаю, что основной акцент в Halo сделан не на исследование уровней, а на динамичный экшен, но это нисколько не оправдывает дизайнеров, покрывших всю планету абсолютно одинаковыми ландшафтами.

Есть, конечно, в однопользовательском режиме PC-версии и свои плюсы: количество помогающих вам солдат возросло по сравнению с приставочным оригиналом, игру можно сохранять в любом checkpoint'е, а время загрузки существенно сократилось. Все это, разумеется, здорово, но в целом, даже с учетом перечисленных мелких нововведений, проходить *Halo* в одиночку довольно тоскливо, и солдаты-NPC даже в подметки не годятся напарникам, управляемым живыми игроками. И это очень плохо.

Универсальный солдат, часть вторая

Дело в том, что, следуя какой-то странной логике, разработчики полностью выбросили из PC-версии кооперативный режим прохождения. А ведь именно он был самым главным козырем оригинального Xbox-варианта, и только благодаря ему интерес к игре не угасал в течение столь долгого времени после ее выхода. Я не знаю, в чем здесь дело – даже если сетевые программисты решили, что синхронизация действий двух игроков через Интернет – слишком сложная задача, что мешало им оставить в игре возможность совместного прохождения через LAN?? Такому предательскому поступку нет и не может быть оправдания.

С мультиплеером у PC-версии, в принципе, все в порядке. Появление в данном режиме модифицированного джипа Warthog с ракетной пушкой и летающего истребителя Banshee всячески приветствуется, равно как и двух новых видов оружия – огнемета и fuel rod gun. Тем не менее, сказать, что выход Halo стал знаковым событием в мире многопользовательских шутеров, нельзя. Игра идет достаточно гладко, фирменная атмосфера вселенной Halo сохранена и в мультиплеере, но зато здесь нет ботов... А это ВЕСЬМА серьезный недочет.

Пора подводить итоги. Как ни грустно, сегодня *Halo* уже не в состоянии конкурировать с новым поколением PC-шных шутеров от первого лица. Многопользовательский режим и боевая механика игры были значительно улучшены по сравнению с Xbox-оригиналом, но все эти инновации не могут компенсировать архаичный single-player, устаревшую графику и однообразный дизайн.

Если бы игра вышла тогда, когда мы все так страстно ее ждали, она стала бы настоящим суперхитом. А сейчас *Halo* воспринимается как безнадежно запоздавший подарок: «Спасибо, папа, но деревянную лошадку я просил у тебя три года назад. А теперь я хочу живого пони».



ВЕРДИКТ ★★★★☆

Пал смертью храбрых при переходе на другую платформу.



Игровой мир кажется пустым и безжизненным, и все попытки авторов придать ему хоть какой-то колорит (например, выпуском подобных газет) выглядят абсолютно беспомощными.

Republic: The Revolution

Серые будни революционера. **БРЮС ГЕРИК**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **EIDOS**
РАЗРАБОТЧИК: **ELIXIR STUDIOS**
ЖАНР: **STRATEGY/ROLE-PLAYING**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, СЕКСУАЛЬНЫЕ ТЕМЫ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$49.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 800, 512 MB RAM, 1GB НА ДИСКЕ, 32 MB VIDEO**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM 4 2GHZ, 128 MB GEFORCE4**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Republic: The Revolution – очень амбициозный проект. Вы – политический диссидент в одной из вымышленных постсоветских республик под названием Novistrana, ваша цель – свергнуть жестокое тоталитарное правительство, но не путем насилия, а исключительно политическими методами. Игра сочетает стратегические и ролевые элементы и протекает в полноценном трехмерном мире, в котором вы имеете возможность в любой момент увидеть своих товарищей, понаблюдать за врагами или просто поглазеть по сторонам. К сожалению, обе части *Republic: The Revolution* страдают от многочисленных недоработок и не очень хорошо стыкуются друг с другом.

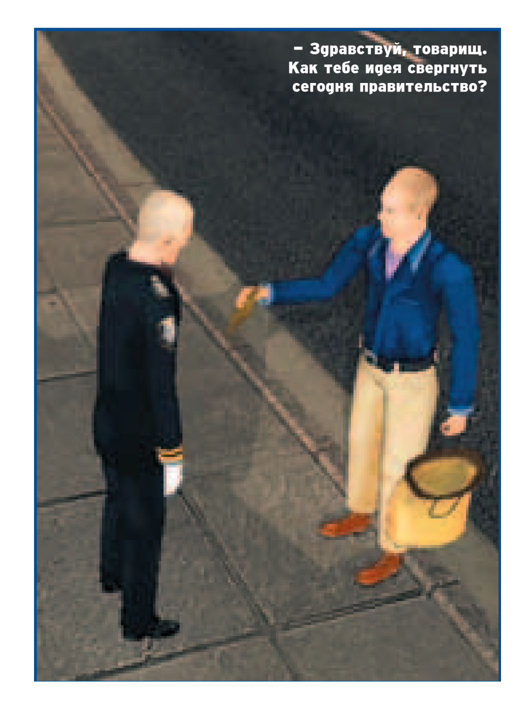
Как стратегия, *Republic: The Revolution* чересчур абстрактна, хотя игровой механике и нельзя отказать в сложности и глубине. Ваша основная задача – последовательно получить поддержку большинства населения в трех городах, вербуя в них все новых и новых сторонников и постоянно поддерживая в них решимость бороться за ваше правое дело. В результате, *Republic* сочетает быстроту и нервозность риал-тайм стратегии с абстрактностью навороченной настольной игры.

Сюрреалистическая политика

Игровая механика базируется на трех основных «идеологиях»: Силе, Влиянии и Богатстве. Теоретически, следуя различным идеологиям (которые задаются при генерации персонажа), вы должны иметь возможность проходить игру совершенно разными способами. Но на практике никакой существенной разницы между идеологиями нет. Поскольку конечная цель у вас каждый раз одна и та же, неважно какую идеологию вы выберете, – в любом случае вам придется совершать одни и те же стандартные действия. И хотя в зависимости от идеологии эти действия могут по-разному называться, их результаты абсолютно идентичны, а различается только стоимость в ресурсах. Таким образом, поскольку для любого действия требуются ресурсы, и в городах имеется множество районов, снабжающих вас всеми тремя идеологическими ресурсами, играть, придерживаясь какой-то одной идеологии, трудно. Но, допустим, вы умудрились «отыграть свою роль» и четко следовать выбранной идеологии, и что с того? Если не считать нескольких различий при выборе миссий и ряда уникальных действий, *Republic: The Revolution* проходится совершенно одинаково независимо от вашей идеологической ориентации. Данный факт в сочетании с линейной структурой миссий сводит к нулю такой важный для любой игры параметр, как replayability.

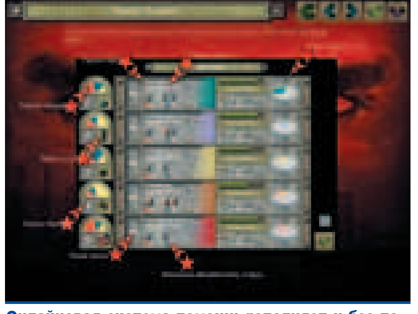
Вы наверняка попытаетесь как-то воспользоваться преимуществами, которые дает трехмерный игровой мир, но, увы, эти гигантские пространства на поверку оказываются на удивление скучными и бесполезными. Все ваши действия планируются на плоской карте-схеме и, если не считать в высшей степени абстрактных, напоминающих головоломки переговоров, которые вы ведете чтобы завербовать сторонников, или периодических «погружений» с целью сбора дополнительной информации, в трехмерных городах абсолютно нечего делать.

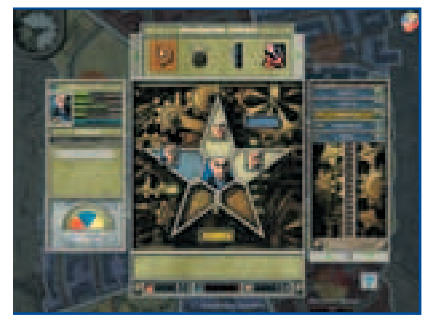
Более того, все удовольствие, которое мы теоретически могли бы получить, окунувшись в детально смоделированный мир политических интриг, на корню убивается ужасной реализацией этого 3D-мира. Неважно, какой вы национальности – все равно вы не сможете понять ни одного уличного разговора, ибо персонажи общаются на абракадабрском на-






Интерфейс достаточно удобен, хотя быстро получить нужную информацию иногда бывает затруднительно.


Онлайновая система помощи дополняет и без того весьма неплохой мануал.


Элементы, связанные с развитием персонажа, совершенно не вдохновляют...

речии, напоминающем пародию на какой-то славянский язык. Анимация персонажей – механическая, взаимодействие с ними всегда проходит по одной и той же схеме, вне зависимости от того, общаетесь ли вы с гангстером или спасенным узником ГУЛАГа. В довершение всего люди движутся по улицам как пассажиры в аэропорту – как будто следуя нарисованным на полу стрелкам, ведущим к стойке регистрации и таможне.

В общем, надо признать: попытка разработчиков создать живой и дышащий игровой мир с треском провалилась. В итоге мы получили некую абстрактную стратегию, довольно интересную поначалу, но быстро надоедающую из-за необходимости постоянно повторять одни и те же действия. А главная ирония судьбы заключается в том, что единственным по-настоящему важным элементом огромного 3D-мира является невзрачная и схематичная плоская карта.

Путч начинается

Более того, сама идея, положенная в основу *Republic: The Revolution,* превращается в глупый фарс из-за неудачно реализованной игровой механики. Предполагается, что ваша цель – свергнуть кровавую, прямо-таки сталинскую диктатуру, которая устраивает массовые казни и держит в тюрьмах тысячи политзаключенных. Ваши родители были разбужены среди ночи и арестованы на ваших глазах... Но геймплей сводится к тому, что вы ходите туда-сюда, организуя общественные митинги, обходите квартиры, собирая голоса, и раздаете на улицах листовки. Если вы будете слишком много агитировать в каком-то одном районе, его жители пожалуются в КГБ – наподобие того, как американцы жалуются на надоедливую телевизионную рекламу. По сути, вместо борьбы с Диктатурой вы боретесь исключительно с конкурирующими фракциями, тоже рвущимися к власти. А всемогущее тоталитарное государство такой «фракцией» вообще не является. И поэтому когда вы видите, как персонаж ходит вокруг полицейского участка и показывает революционные воззвания людям, сидящим в близлежащих кафе, возникает ощущение какого-то маразма. Еще один повод поскорее переключиться в стратегический 2D-режим...

Единственным по-настоящему важным элементом огромного 3D-мира является невзрачная и схематичная плоская карта.

Будь *Republic: The Revolution* чистой стратегией с разнообразным и творческим геймплеем, или, наоборот, – чистой ролевой адверчурой с хорошо проработанными сюжетом, персонажами и квестами, из нее могла бы получиться превосходная игра. А так создается впечатление, что два этих компонента постоянно мешают и противоречат друг другу. Грустно, очень грустно, что столь интересная и потенциально хитовая игровая концепция привела к появлению совершенно невыразительной игры, вызывающей у вас чувство скуки и внутренней пустоты.


ВЕРДИКТ

Прекрасная идея, плохая игра.



Несмотря на все проблемы геймплея, выглядит *Homeworld 2* просто потрясающе.

НА ВРЕЗКЕ: Прокладываем траектории, задавая waypoints.

Homeworld 2

Упрощая, оглупляем. **ТОМ ЧИК**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **SIERRA**
РАЗРАБОТЧИК: **RELIC ENTERTAINMENT**
ЖАНР: **RTS**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$44.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 833, 256 MB RAM, 1.6GB НА ДИСКЕ, 32 MB VIDEO**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM 4 800, 512 MB RAM, 128 MB VIDEO**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-6 ИГРОКОВ)**

H*omeworld 2* – это типичная «неправильная» переделка классической игры, в данном случае первого *Homeworld*: что-то среднее между примитивным повторением и коренной реконструкцией, причем наиболее интересные элементы оригинала оказались в процессе шлифовки сглажены под нуль. Яркие, четко различающиеся между собой воюющие стороны, появившиеся в add-оне *Cataclysm*, куда-то исчезли, простой и удобный интерфейс превратился в кошмар, а большая часть стратегической составляющей была скрупулезно и целенаправленно вырезана. Зато взамен мы получили улучшенную графику. Ура.

Впрочем, если вы не играли в оригинальный *Homeworld*, создателем которого является та же самая компания Relic, или в add-он *Cataclysm*, выпущенный студией Barking Dog, то, скорее всего, вы просто не заметите исчезновения перечисленных выше достоинств первой части. Вы будете восхищены и очарованы риал-тайм стратегией, действие которой разворачивается в полностью трехмерном космосе, где флотилии звездолетов величественно маневрируют и сражаются, а вы можете наблюдать это волшебное действо абсолютно с любой точки. Своим неотразимым обаянием *Homeworld 2* только отчасти обязан «увлекательному» процессу постройки юнитов и отправки их в бой – главным достоинством игры является то, что вы превращаетесь в режиссера научно-фантастического фильма и наслаждаетесь съемками зрелищных эпизодов, как угодно перемещая камеру. Да, графика действительно выглядит потрясающе. Стайки истребителей стремительно носятся, оставляя за собой цветные шлейфы, средних размеров фрегаты разворачиваются и расстреливают выбранные мишени, а гигантские линейные корабли медленно приближаются к месту боя, чтобы парой залпов разделаться с остатками сил врага. Детализация и световые эффекты подняты на самый высокий уровень, который только могут потянуть современные видеокарты, и еще чуть-чуть сверх того (во время особо массовых сражений игра периодически подтормаживает). С точки зрения качества картинки *Homeworld 2* – лучшая на сегодняшний день RTS.

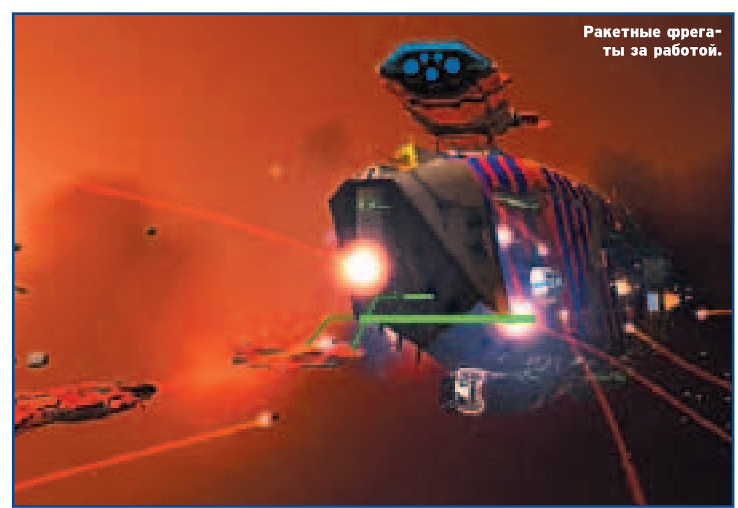
Теперь о плохом. В игре действуют две враждующие стороны, различия между которыми минимальны. Хорошие парни вооружены ионными пушками и щитами, а плохие – ракетными кораблями и умеют строить гиперпространственные врата. Ничего даже отдаленно напоминающего расу Beast, засветившуюся в *Cataclysm*, вы здесь не найдете, равно как и уникальных свойств кораблей и технических открытий. А учитывая небольшое количество классов звездолетов, упрощенную ресурсную модель и практически полное отсутствие в космосе каких-либо объектов, можно, не покривив душой, сказать, что *Homeworld 2* не блещет ни стратегической глубиной, ни размахом.

Затянутый в черную дыру

Одним из наиболее заметных нововведений второй части является существенно выросший в размерах и ставший более традиционным интерфейс, панели которого размещены по углам экрана. Предыдущие серии отличались минималистским интерфейсом, благодаря которому у вас создавалось ощущение полета в космосе. А теперь вы созерцаете крошечные кораблики на экране монитора. Новая система управления камерой привносит в игру больше путаницы, чем пользы. Вместо того чтобы выбирать корабли из текстового списка, вы должны запоминать их силуэты на здоровенных кнопках. Над индикаторами здоровья кораблей имеются информационные иконки, которые появляются только при определенных уровнях масштабирования. Истребители и корветы теперь управляются не по отдельности, а в составе эскадрилий – в итоге возни стало больше, а функциональности меньше. Нет быстрого и легкого способа отличить друг от друга многочисленные производственные объекты. Куда делись простота и элегантность интерфейса первого *Homeworld*?..

Прежняя система формаций тоже канула в Лету – ее сменила бестолковая система strike groups, control groups и настройки поведения звездолетов в бою. Отдельные корабли перестали получать опыт, и их стало нельзя апгрейдить – в результате звездолеты потеряли какую-либо индивидуальность, и любой корабль ничем теперь не отличается от всех остальных представителей своего типа. Игра, таким образом, поощряет нас к тому, чтобы объединять только что построенные корабли в группы и передавать их управление компьютеру, который, кстати сказать, зачастую ведет себя совершенно непредсказуемо. А еще в *Homeworld 2* особое внимание уделяется соз-


Destroyers спешат на помощь.


Ракетные фрегаты за работой.


Фрегат с ионной пушкой.


Бомбардировщики играют в Bombing Run...

данию специфических контр-юнитов, – так что процесс строительства кораблей действительно стал намного важнее, чем последующее управление ими. Из адмирала мы превратились в директора судоверфи...

Схема такова: Bombers уничтожают Destroyers, Fighters уничтожают Bombers, Gunships уничтожают Fighters, Frigates уничтожают Gunships, а Destroyers уничтожают Frigates. Круг замкнулся. Вариаций кораблей настолько много, что для достижения победы всегда приходится держать под рукой «шпаргалку» с их описаниями. И не дай вам Бог от этой «шпаргалки» отклониться и начать фантазировать – сразу же проиграете. По сути, многие одиночные миссии представляют собой чистой воды головоломки, не имеющие со стратегией ничего общего, где, для того чтобы разгромить врага, нужно отгадать или вычислить правильную комбинацию.

Мертвый космос

Корабли передвигаются в космосе настолько быстро, они настолько дешевы, а игровые карты – малы по размерам, что путешествия в гиперпространстве, маскировка и другие важные элементы предыдущих серий действительно отступают на второй план по сравнению с чисто хозяйственным занятием – постройкой кораблей нужных типов и в нужном количестве. Кроме того, во второй части исчезли и другие существенные аспекты геймплея оригинального Homeworld: support modules, растянутые во времени научные исследования, возможность одновременно строить несколько кораблей в одном производственном блоке... Возможно, кому-то все эти потери покажутся незначительными, но в сумме они оказали огромное влияние на характер игрового процесса. В *Homeworld 2* имеется жесткий лимит на количество кораблей каждого класса, вы вынуждены расходовать деньги на покупку научных открытий, разбросанных по примитивному технологическому древу, каждый производственный блок способен одновременно строить только один корабль – неважно, идет ли речь об огромном, дорогом крейсере или дешевом истребителе. Перечисленные изменения лишили геймплей разнообразия, убрали необходимость разрабатывать хитроумные стратегии и вынудили геймеров решать все проблемы одним и тем же способом, лишь с незначительными вариациями в отдельных случаях.

Что-то среднее между примитивным повторением и коренной реконструкцией, причем наиболее интересные элементы оригинала оказались в процессе шлифовки сглажены под нуль.

В принципе, *Homeworld 2* – совсем неплохая, хотя и несколько неуклюжая игра. Но по сравнению со своей первой частью это шаг вперед в отношении графики и шаг назад во всем, что касается геймплея. Я бы лично назвал эту вещь *Homeworld 0.9*.

ВЕРДИКТ ★★½☆☆

Не *Cataclysm*, и даже не *Homeworld*.

Tony Hawk's Pro Skater 4

Катайся, пока не погибнешь. Или хотя бы не покалечишься. **РАЙАН СКОТТ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ACTIVISION**
РАЗРАБОТЧИК: **BEENOX** ЖАНР: **EXTREME SPORTS**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, КРОВЬ, ГРУБЫЙ ЯЗЫК**
ЦЕНА: **$39.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 800MHZ, 256MB RAM, 700MB НА ДИСКЕ, 32 MB VIDEO**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **НЕТ**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-8 ИГРОКОВ)**

По сравнению с предыдущими частями игроку дается большая свобода передвижения.

Если бы я получал десятицентовую монетку каждый раз, когда видел как какой-нибудь панк-скейтбордист в рваных джинсах пашет носом асфальт при попытке сходу перепрыгнуть через бетонную тумбу у автомобильной парковки... эх-х, я был бы тогда очень богатым человеком... Но теперь, по идее, массовым травмам на улицах должен прийти конец, ибо благодаря *Tony Hawk's Pro Skater 4* любой, заплатив 40 баксов, имеет возможность почувствовать себя крутым скейтером, не вставая из-за стола и не подвергаясь ни малейшему риску.

Подобно своим предшественникам, *THPS4* дает нам возможность поиграть за нескольких популярных профессиональных скейтеров, в число которых входит и сам Тони Хок. В режиме карьеры после настройки внешнего вида персонажа (в этом сезоне модны ковбои в гигантских солнечных очках), вы начинаете с гордым видом разъезжать по аллеям скейт-парка.

Ограничения на время исчезли, что существенно упростило выполнение стоящих перед вами задач по сравнению с предыдущими играми серии. Кроме того, игроку дается полная свобода передвижения по гигантским, высокодетализированным аренам, которые постепенно становятся доступными по мере прохождения. Разговоры с NPC, стоящими в разных местах арен, запускают скриптовые события, как правило, означающие для вас необходимость совершить множество головоломных прыжков. Чем лучше вы выполняете трюки, тем больше очков получаете. Просто, не так ли?

К сожалению, выполнять длинные и сложные цепочки действий с предлагаемой по умолчанию раскладкой клавиатуры невероятно трудно. Будучи портом с приставки, *THPS4* изначально затачивался под геймпад, наличие которого сразу же делает управление скейтером в высшей степени удобным и приятным делом. Имейте это в виду и даже не пытайтесь играть с клавиатуры - вы испортите себе все удовольствие и не добьетесь сколько-нибудь высоких результатов.


Джанго Фетт на скейте – где еще увидишь такое?..

Но если не считать этот недочет, связанный с управлением, во всех остальных отношениях *THPS4* является просто замечательной игрой. Вы получите огромное удовольствие, со скрежетом скользя по рельсам, катаясь в трубе, выполняя всевозможные головоломные кувырки и прыжки и параллельно любуясь превосходным качеством графики PC-версии. А тайные мазохисты смогут вволю насладиться брутальными, хотя порой и весьма забавными падениями героя. Различные игровые режимы, возможность играть ввосьмером через LAN и Internet, превосходный саундтрек, множество приколов (например, появление Джанго Фетта из *«Звездных Войн»*) – вот далеко не полный список достоинств *Tony Hawk's Pro Skater 4*.

Если вы хотите вспомнить свою удалую скейтерскую молодость или просто испытать ощущение бешеной скорости, то THPS4 - это именно то, что вам надо. Но сначала продайте свои старые коленные щитки и купите геймпад.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Счастливые обладатели геймпадов получили возможность насладиться сумасшедшей ездой на скейте без риска попасть в больницу.



Приказы, отданные во время предварительной фазы, быстро теряют всякий смысл, когда начинается неуправляемая мясорубка.

Chariots of War

Просторно как в океане, но мелко как в писсуаре. **РАФАЭЛЬ ЛИБЕРАТОРЕ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **STRATEGY FIRST/PARADOX ENTERTAINMENT**
РАЗРАБОТЧИК: **SLITHERINE SOFTWARE**
ЖАНР: **STRATEGY**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$39.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 300, 64 MB RAM, 300MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **НЕТ**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Как известно, во времена античных цивилизаций Средний Восток был всемирным центром торговли, науки и, разумеется, главной ареной боевых столкновений. Сотни наций и государств без конца воевали друг с другом, чтобы получить доступ к богатейшим ресурсам данной территории и в конечном итоге – добиться мирового господства. Игра *Chariots of War* от компании Slitherine, являющейся автором еще одной исторической стратегии – *Legion*, – как раз и посвящена древней истории этого неспокойного региона. Движок от *Legion* был слегка обновлен и улучшен, а масштаб и широта охватываемых игрой исторических событий, безусловно, заслуживают уважения. К сожалению, каких-либо других достоинств в *Chariots of War* замечено не было.

Главный элемент игры – тактические сражения. В промежутках между ними нам предстоит собирать ресурсы, строить в городах различные здания и изучать древо технологий, постепенно расширяя и укрепляя свою империю. В Chariots of War имеются две одиночные кампании и четыре мини-игры, посвященные конкретным районам Среднего Востока. Количество играбельных сторон (т.н. «этнических групп») – 10, суммарное количество воюющих фракций – 64.

Если брать игру в целом, то ее историческая достоверность и масштабность производят весьма положительное впечатление, но если начать по отдельности рассматривать представленные там нации, то очень быстро выяснится, что различия между ними – чисто косметические. Количество уникальных юнитов мало, что в сочетании с блеклой, плоской графикой и невыразительной озвучкой делает геймплей *Chariots of War* однообразным и скучным.

Такие важные элементы любой серьезной стратегии, как торговля и дипломатия, реализованы поверхностно. Например, интенсивно расширяющиеся империи получают пенальти за поглощение своих более слабых соседей – но ведь территориальная экспансия как раз и является сутью *Chariots of War!* В игре, где единственным способом увеличения своей территории является война, воюющие нации вынуждены покупать товары по высоким ценам, а мирные страны получают на общем рынке существенную скидку... А зачем, спрашивается, в игру были введены дипломаты, которые не могут обсуждать торговые договоры и альянсы?..



По сути своей дипломаты – это замаскированные разведчики. Единственное, на что они способны, – собирать базовую информацию о противнике. Ни о какой реальной «дипломатии» даже речи не идет.

Главный элемент *Chariots of War* – тактические бои – сильно страдает от неудачной боевой системы, включающей две фазы: расстановку войск перед началом битвы и собственно сражение. В ходе первой фазы мы можем выбрать для своих подразделений формации и дать им простейшие указания по поводу предстоящих действий – наступать, не стрелять, атаковать и т.д. После начала боя никакой возможности вмешаться в него у вас уже нет – приходится просто наблюдать, как армия совершает примитивные маневры, и ждать окончания битвы. Таким образом, победа зависит исключительно от решений, принятых игроком на стадии расстановки войск, а не от его умения управлять ими в процессе боя.

Я могу порекомендовать игру *Chariots of War* только убежденным поклонникам *Legion* – все остальные, скорее всего, будут разочарованы ее упрощенностью и однообразностью.

Масштаб и широта охватываемых игрой исторических событий, безусловно, заслуживают уважения.

ВЕРДИКТ ★★☆☆☆

Так же весело, интересно и красиво, как в Аравийской пустыне.

Europa Universalis: Crown of the North

Europa Universalis: Призрачная угроза. **ДАЙ ЛЮО**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **STRATEGY FIRST**
РАЗРАБОТЧИК: **PARADOX ENTERTAINMENT**
ЖАНР: **STRATEGY**
РЕЙТИНГ ESRB: **ДЛЯ ВСЕХ**
ЦЕНА: **$29.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 266, 32 MB RAM, 550MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 450, 64 MB RAM**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-6 ИГРОКОВ)**



Обратите внимание на невероятный денежный баланс в правом верхнем углу экрана. В *Crown of the North* добиться положительного сальдо – легче легкого.

В игровой индустрии самыми яркими проявлениями ненасытной алчности издательских корпораций являются сляпанные на скорую руку, низкосортные адд-оны. Именно к такой категории относится и *Europa Universalis: Crown of the North*. Это высосанный из пальца, бездарно реализованный и никому не нужный кусок программного кода, выброшенный на прилавки с одной-единственной целью – выкачать еще немного денег из карманов фанатов предыдущих частей и ничего не подозревающих новичков.

Главной темой *Crown of the North* является борьба шести фракций за господство на Скандинавском полуострове в XIII веке. Вместо противостояния великих империй и конфликта религий (как было в оригинальной *Europa Universalis*) мы получили схватку между мелкими графствами, в которых зараз можно апгрейдить только одно здание. Кроме того, нам предстоит принимать решения по невероятно важным политическим вопросам – например, определять, как наши дворяне будут реагировать на появление морских монстров...

Радикальное уменьшение масштаба игровых событий сделало геймплей таким же скучным и однообразным, как, скажем, созерцание коров, жующих свою жвачку. Ваши армии включают теперь до тысячи бойцов и пополняются группами по 25 человек, шесть имеющихся в каждой провинции зданий имеют по 10 уровней развития, и каждый из этих грошовых апгрейдов приходится делать отдельно, – иными словами, в ходе прохождения кампании вам раз за разом, до боли, до слез, до отвращения приходится повторять одни и те же занудные действия...

Интерфейс делает все от него зависящее, чтобы окончательно испортить вам жизнь – для выполнения множества важнейших действий приходится отыскивать на клавиатуре «горячие клавиши», ибо соответствующие кнопки отсутствуют на экране. Кроме того, в игре нет функции повтора предыдущей операции – и вам приходится последовательно переключаться между провинциями, вновь и вновь отдавая те же самые приказы. Создается впечатление, что разработчики поставили себе целью сделать этакий садистский тренажер для пальцев...

Впрочем, с подобной управленческой рутиной и бесконечным повторением однообразных действий можно было бы смириться, если бы адд-он *Crown of the North* был хоть немного ИГРОЙ. Но вся его одиночная кампания проходится менее чем за три часа – и это при игре за самую слабую фракцию на уровне сложности Hard!! Действия AI совершенно непредсказуемы, тупы и не поддаются никакой логике, экономика – элементарна до примитивизма. Имея три-четыре полностью развитых графства, в которых сделаны все апгрейды (а добиться этого не составляет никакого труда), вы можете содержать столько армий, сколько вашей душе угодно, и ваш финансовый баланс все равно будет положительным. Отсутствие сколько-нибудь серьезных противников и денежных проблем в сочетании с географической изолированностью Скандинавии полностью убивает весь игровой интерес.

Единственное достоинство *Crown of the North* – цена. Всего за $29.99 вы получаете оригинальную игру, адд-он и три пользовательских мода. К сожалению, жадность издателя и его желание получить побольше, дав поменьше, проявляется и тут: тоненький мануал не содержит никакой вводной информации для новичков и буквально кишит опечатками – об этом даже имеется специальное упоминание в файле read.me.

Нет никакого сомнения, что адд-он *Crown of the North* разочарует фанатов *Europa Universalis* и оттолкнет от игры всех ее потенциальных поклонников. Увы.



Ужас. Живой пример того, как нельзя делать адд-оны.

ПАТЧИ К ИГРАМ

Перекройка истории

C&C: Generals

Томас Л. МакДональд

Главным достоинством патча к *Command & Conquer: Generals* версии 1.6 является исправление целого ряда глюков, открывавших широкие просторы для легального жульничества. Речь идет о недокументированных игровых возможностях, благодаря которым можно было автоматически строить и апгрейдить здания, а также повышать способности своих генералов. Так что теперь всем любителям хакать general points в онлайновых баталиях придется искать новые – страшно подумать, честные! – пути к победе. Кроме того, в предыдущих версиях был глюк, позволявший подвешивать многопользовательскую партию, не обрывая связь (им обычно пользовались те, кто чувствовал свое неминуемое поражение), – для этого было достаточно нажать [ALT-F4], [Control-Alt-Delete] или [Alt-Tab]. Теперь он не проходит. Халява кончилась, господа! Разработчики EA хотят, чтобы побеждал тот, кто лучше умеет играть.

Параметры юнитов подверглись лишь минимальным изменениям. В апгрейде Anthra Beta для Scud Storm был исправлен радиус наносимого урона. Поврежденный Gatling Tank теперь ездит медленнее и стреляет лишь по мишеням, находящимся на линии видимости. Стоимость MiG была повышена с 1,000 до 1,200, стоимость брони удвоилась, а вот апгрейд Control Rod для Cold Fusion Reactor, наоборот, подешевел. С целью улучшить организацию подбора противников в онлайне система лобби теперь разбита по типам партий (один на один, двое на двое, моды и т.д.), а не по регионам. Но самым приятным нововведением стала фишка, от которой дизайнеры Westwood категорически отказывались на протяжении долгих лет, – альтернативный (и очень удобный!) мышиный интерфейс, в котором задействована правая клавиша и который уже давным-давно стал стандартом жанра RTS. Ура!


Меня легко узнать по оставляемому за спиной следу из трупов.

Lionheart: Legacy of the Crusader

(Альтернативный американский обзор) И скучно и грустно. **РОБЕРТ КОФФЕЙ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **VIVENDI UNIVERSAL GAMES**
РАЗРАБОТЧИК: **REFLEXIVE ENTERTAINMENT**
ЖАНР: **RPG**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ, ВОЗБУЖДАЮЩИЕ ТЕМЫ, УПОТРЕБЛЕНИЕ АЛКОГОЛЯ**
ЦЕНА: **$39.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 700, 128MB RAM, 1.5GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 1GHZ, 256MB RAM**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-4 ИГРОКА)**

Что хорошего можно сказать про игру *Lionheart?* Ну, например, что основой ее сюжета служит альтернативная история Европы XVI века, в которой магия и сказочные монстры – самое обычное дело. Или что в ней используется нежно любимая геймерами ролевая система SPECIAL, впервые появившаяся в одной из величайших RPG всех времен и народов – *Fallout*. Еще можно сказать, что ее карты замечательно нарисованы, а музыка (местами!) – просто восхитительна.

А с другой стороны, можно сказать, что игра ужасна. Более того, если говорить честно и откровенно, то *Lionheart* – это агрессивно отталкивающая, шизофреническая вещь, авторы которой совершенно сознательно игнорируют все успехи в эволюции игровых интерфейсов, достигнутые за последние 5-6 лет, и пытаются выдать свой скучный, однообразный, несбалансированный, бездушный бред за игру. Впрочем, это мое личное определение, а вы наверняка найдете для детища Reflexive Entertainment свои собственные эпитеты...

Сказочный ренессанс

Поговорим вначале о хорошем. Одной из немногих по-настоящему удачных находок *Lionheart* является оригинальный сеттинг (т.е. время и место действия). Карты средневековой Европы выглядят потрясающе – по крайней мере, в городах и деревнях. Особенно дизайнерам удались здания: и на улицах Барселоны, и в развалинах тайного святилища Друидов каждый кирпичик, каждый светящийся факел нарисованы с любовью и недюжинным талантом. К сожалению, ничего подобного нельзя сказать про дикие территории и многочисленные подземелья, – все они совершенно стандартны, безлики и лишь изредка поверхностные пейзажи оживляются отдельными елочками.

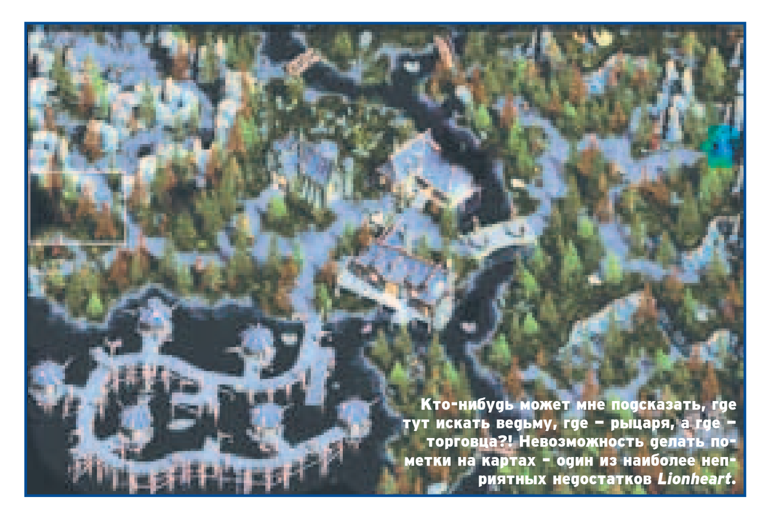
Необычный исторический сеттинг оказывает определенное влияние и на сюжет игры – в нем эпизодически мелькают такие известные личности, как Мигель де Сервантес, Нострадамус, Шекспир, Жанна д'Арк, Леонардо да Винчи... Эти легендарные NPC будут выдавать вам несложные квесты, помогать в сражениях, принимать участие в важных событиях... Но, увы, потратив столько сил на детальную проработку игрового мира, сценаристы практически не использовали его богатейший потенциал для того, чтобы сделать сюжет *Lionheart* по-настоящему интересным или оригинальным. Мы в очередной раз имеем некое Древнее Зло, угрожающее уничтожить Землю, – а стандартный список доступных гильдий пополнился Орденом Тамплиеров и Испанской Инквизицией. Кроме того, вместо классических фэнтезийных Кристаллов Власти нам на сей раз предстоит в промежутках между схватками с демонами (местными боссами) разыскивать и собирать некие святые реликвии. Вот, собственно, и все отличия.

Однообразные пейзажи за пределами городов лишь изредка оживляются отдельными елочками.

И это Испанская Инквизиция?..

Прочтя предыдущий абзац, вы наверняка решили, что *Lionheart* – это обычный скучноватый середнячок. Но, поверьте, это не так! *Lionheart* – ОЧЕНЬ плохая игра, причем сразу по целому ряду параметров.

В начале прохождения вам предстоит довольно много времени провести в Барселоне и ее окрестностях, выполняя многочисленные квесты, и на этой ранней стадии *Lionheart* еще напоминает классические RPG от студии Black Isle – вы получаете полтора десятка разнообразных заданий, присоединяетесь к одной из фракций и начинаете постепенно вживаться в игровой мир. А затем вся свобода вдруг кончается, и геймплей вырождается в абсолютно линейную, примитивную зачистку однообразных



Кто-нибудь может мне подсказать, где тут искать ведьму, где – рыцаря, а где – торговца?! Невозможность делать пометки на картах – один из наиболее неприятных недостатков *Lionheart*.

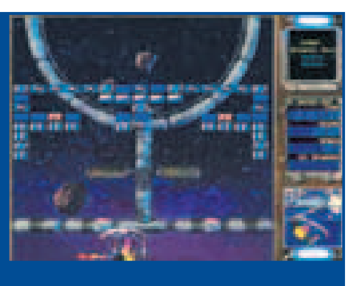


При получении нового уровня герою выдаются skill points, которые в полном соответствии с канонами ролевой системы SPECIAL тратятся на поднятие конкретных навыков.



Тяжелое было сражение! Теперь чтобы вылечиться, мне предстоит торчать на одном месте в течение 15 минут реального времени, т.к. в *Lionheart* вечно не хватает склянок, восстанавливающих здоровье и ману, а те несколько штук, что есть у меня в запасе, понадобятся для боя со следующим боссом.

RICOCHET EXTREME



Хорошая новость для всех, кто имел несчастье приобрести *Lionheart*: купленные вами диски все-таки содержат кое-что полезное. Во время инсталляции игры вам будет предложено установить Ricochet Extreme – очень миленький Арканоид, который, несмотря на всю свою простоту и вторичность, значительно интереснее, чем RPG от Reflexive Entertainment. А те, кому жалко тратить деньги на Lionheart, но хочется поиграть в Ricochet Extreme, могут скачать триальную версию игрушки по адресу: www.reflexive.net.

подземелий. По всей видимости, авторы Lionheart сами не знали, какого рода игру они хотят создать, – и в итоге у них получилось нечто весьма странное. *Lionheart* нельзя назвать ни полноценной «сюжетной» ролевой игрой, т.к. сложные квесты и нелинейность в ней очень быстро испаряются, ни нормальным представителем поджанра Action-RPG, поскольку здесь не пахнет ни драйвом, ни балансом.

По скучности и утомительности геймплея детище Reflexive Entertainment бьет все известные рекорды. Превратившись в линейное рубилово, игра пытается компенсировать отсутствие сюжета и глубины чрезмерным усилением монстров и ослаблением персонажа – в результате мы прорубаемся через толпы врагов, почти не получая наград в виде крутых предметов экипировки, а главное – при практически полном отсутствии склянок, восстанавливающих здоровье и ману. Пожалуй, даже 10-летний ребенок, прошедший *Diablo*, сумел бы создать более сбалансированные уровни, чем дизайнеры *Lionheart*.

В итоге вместо интересного динамичного экшена получилась нарезка из худших элементов *EverQuest*: вы мучительно пытаетесь выманить отдельных монстров из толпы (поскольку если они ринутся на персонаж всем скопом, то мгновенно забьют его), с трудом одолеваете их, а затем долго-долго ждете, пока герой в реальном времени восстановит здоровье, – вы ведь не можете позволить себе роскошь использовать одну из двух драгоценных «печилок», которые понадобятся для боя с чудовищным боссом, ждущим вас в конце уровня...

Чтобы окончательно добить нас, авторы *Lionheart* злостно и целенаправленно отказались от всех полезных фишек, изобретенных в последние годы и де-факто ставших неотъемлемыми элементами современных RPG. Например, от возможности делать пометки на карте. Игровые уровни весьма протяженны и запутанны, но авто-карта ни за что не позволит вам отметить на себе с таким трудом найденный выход из темного подземелья. А на чудовищно навороченных картах городских локаций нельзя указать местоположение книжного магазина, на который вы случайно наткнулись 15 часов игрового времени назад, и который теперь позарез вам нужен. Кроме того, *Lionheart* отчаянно не хватает клавиши, подсвечивающей валяющуюся на полу добычу, которую совершенно невозможно заметить из-за ее крошечного размера и плохого освещения.

По большому счету, детище Reflexive Entertainment может служить образцом программистской и дизайнерской некомпетентности. Я мог бы еще долго распространяться здесь об AI ваших товарищей, которые обожают застревать в углах, не слушаются команд, ходят по кругу и постоянно приводят за собой целые своры злобных монстров... Я мог бы написать целую поэму об ущербных эффектах заклинаний, скучных боях и практически отсутствующей озвучке. Или о том, как игра вываливалась в Windows при любой моей попытке выйти из здания или залезть в рюкзак персонажа....

Но, увы, выделенная мне журнальная площадь заканчивается, поэтому вот вам резюме игры одной фразой: весь потенциал, изначально заложенный в оригинальной концепции *Lionheart*, оказался жестоко и целенаправленно погублен ее ужасной реализацией. Аминь.

ВЕРДИКТ ★☆☆☆☆

В высшей степени несбалансированно, скучно, забагованно и бездушно.



ДОСУГ ДЛЯ респектабельных господ

Дорого и надежно... **СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ**

«...Чекалинский стал метать, руки его тряслись. Направо легла дама, налево туз. «Туз выиграл!» — сказал Германн и открыл свою карту. «Дама ваша убита», — сказал ласково Чекалинский. Германн вздрогнул: в самом деле, вместо туза у него стояла пиковая дама. Он не верил своим глазам, не понимая, как мог он обдернуться. В эту минуту ему показалось, что пиковая дама прищурилась и усмехнулась...

...Чекалинский потянул к себе проигранные билеты. Германн стоял неподвижно. Когда отошел он от стола, поднялся шумный говор. «Славно спонтировал!» — говорили игроки. Чекалинский снова стасовал карты: игра пошла своим чередом...»

В пушкинской «Пиковой даме» Германн играл в штос — разновидность «азартной» карточной игры. Поставив на кон все свое состояние (47 тысяч рублей), он два раза выигрывал, учетверив капитал до 188 тысяч. Если бы повезло и в третий раз, то стал бы чрезвычайно богат: для рубежа XVIII-XIX веков без малого 400 тысяч рублей — громадные деньги.

С той поры минуло почти двести лет, а все пушкинские игры до сих пор с нами. Они лишь видоизменились, стали спортом и умножились числом. К висту и ломберу присоединились преферанс и бридж, с бильярдом стал конкурировать боулинг, а разновидностей шашек и шахмат за эти годы стало прямо-таки на порядок больше.

Случилось и еще одно, главное событие — появились персональные компьютеры и Интернет. Первые изменили внешнюю форму классических игр: кости, доски, карты и даже партнеры теперь вполне могут быть и вовсе нематериальными. А глобальная Сеть избавила современных Германнов от необходимости покидать уютный дом, чтобы невзирая на стужу и слякоть добираться с друзьями в игорное заведение Чекалинского. Теперь уютные клубы, азартные казино и любимые игры находятся на расстоянии клика мышки!..

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ВЯЧЕСЛАВА АШИХИНА

Можно ли играть с машиной?..
В шахматах и шашках полностью исключен элемент случайности. В том смысле, что текущее положение на доске – результат предыдущих действий соперников, сотни тысяч позиций описаны и проанализированы, путь к победе, особенно в окончании партии (эндшпиле), легко просчитывается.

В картах или логических состязаниях с применением игральных костей случайности куда больше. И это очень важный элемент состязания. Так, профессиональные игроки в нарды обязательно обкатывают новые "зары" (обычные кубики с точками на всех шести гранях от 1 до 6): производят от 100 до 200 бросков и записывают выпавшие очки. На хороших зарах все комбинации выпадают примерно одинаковое количество раз. Но даже при поправке на «элемент случайности» в нардах и им подобных играх победа очень сильно зависит от опыта, аналитического и стратегического мышления игрока.

Совершенно другой класс игр – стохастические, вероятностные. Хороший пример – рулетка или кости. Если игрока не обманывают магнитом под столом или кубиком с утяжеленной гранью, то ему противостоит в чистом виде «его величество Случай». Но даже при этом крайнем варианте необходимы знания. Вот классический случай, взятый нами с **Playnet.ru**: в 1952 году совладелец Casino de Capri в Гаване по прозвищу **Fat the Butch («Толстый Мясник»)** проиграл 49 тысяч долларов, ставя на то, что бросит дубль 6-6 из 21-го броска.

Butch, немало проработавший в игорном заведении и тысячи раз имевший дело с костями, ошибочно полагал, что раз при бросании двух игральных костей возможны всего 36 комбинаций, то вероятность выбросить 6-6 из 18 бросков составляет 50%. То есть шансы спорщиков в этом пари равны. О заблуждении толстяка узнал **The Brain (Голова)**, тоже весьма известный и опытный игрок. Он предложил пари на $1000, что тот не выбросит 6-6 даже за 21 бросок. Butch бросился на это предложение, как собака на кость, полагая, что имеет перевес в 3 лишних броска. После многих часов непрерывного метания костей Мясник обнаружил, что проиграл уже 49 ставок. Он остановился, осознав, хоть и с некоторым опозданием, что его рассуждения были ошибочны. Позже, узнав, что в таком пари шансы участников равны при 24,6 бросках, он сказал: «В игре за все нужно платить, но такую простую вещь я мог узнать и дешевле!»

Все классические игры давным-давно прописаны на компьютере. При желании из Интернета можно скачать немало freeware, shareware и коммерческих программ, эмулирующих любимую настольную игру и виртуальных соперников. У такого варианта немало плюсов: время и место поединка определяете вы сами, соперники не жалуются на вашу нерасторопливость, проигрыш нематериален, можно брать ходы назад и так далее. Однако есть и несколько минусов, которые полностью перечеркнут все удовольствие от поединка с машиной. Прежде всего, нематериальность проигрышей и выигрышей не позволит азартному игроку, установившему на PC эмулятор казино или шахматную программу, получить настоящее наслаждение. Где адреналин, трясущиеся руки, фишки в потных ладонях и последняя купюра, которую несешь в кассу? Где соперник, отпускающий ядовитые комментарии о твоих ходах?

Но это лирика. Есть и более серьезные проблемы. Насколько хорошо организован и работает генератор случайных чисел **(Random Numbers Generator – RNG)**, имитирующий в игровых программах бросок костей или расклад карт? Усилит ли энтузиазм среднего игрока невозможность выигрыша почти у любой современной шахматной или шашечной программы с установленным на максимум уровнем игры? Даже эти две проблемы заметно охладят желание многих всерьез сражаться с машиной (в принципе, та же картина наблюдается и для современных видеоигр – настоящие бои идут не с компьютером...). Так что поединок с железным соперником можно рассматривать лишь как подготовку к битвам с живыми соперниками. На одной из врезок вы найдете наши рекомендации по скачиванию из Интернета эмуляторов классических игр, а мы тем временем отправимся дальше – в виртуальные клубы, где друг друга поджидают такие же азартные и умные дамы и господа, как мы с вами.

Респектабельный Рунет: фейс-контроль, рекомендации и т.п.
Недостатков у виртуального игрового клуба, в общем-то, только два – вам никогда не поднесут бесплатного напитка, а приглянувшегося соперника или соперницу невозможно увидеть. Все остальное присутствует в полном объеме, вплоть до возможности потратить или выиграть немалую сумму денег. Виртуальные клубы организованы по всему миру, и в Рунете, само собой, их немало и, что немаловажно, они русскоязычные.

Процедура получения первоначального членства в большинстве клубов бесплатна и предельно очевидна – при первом визите на сайт игрок регистрируется, выбирая псевдоним и пароль. Казалось бы, можно играть и ни о чем не думать, но не все так просто. Играть, конечно же, можно, но чаще всего новичок рассматривается администрацией как человек случайный, требующий проверки на адекватность и, в некоторых случаях, на кредитоспособность. Даже в совершенно некоммерческих проектах типа **Gambler.ru (поддерживается «ПТТ-Телепорт Москва»)** стать «действительным членом клуба» можно лишь по рекомендации и обязательному сетевому знакомству с особо уполномоченными игроками-администраторами. В коммерческих проектах действительное (привилегированное) членство просто покупается.

После регистрации игроку предложат скачать и установить «клиентскую часть» – это обычная программа, позволяющая подключаться к центральному серверу клуба и пользоваться всеми его сервисами - играми, чатом, накапливать рейтинг, делать ставки и получать выигрыши. Помимо этого для игры на деньги необходима либо кредитка, либо, чаще, цифровой кошелек с виртуальной валютой Web Money или аналогичной.

ДОСОЧНЫЕ ИГРЫ

«ДЛИННЫЕ» НАРДЫ 2.0.55
ftp://ftp.ware.ru/win/mycomputer/games/setnrd20.zip
freeware
377 Кб

ШАШКИ 2.2.9
http://zgsprojects.narod.ru/Ch.exe
freeware
262 Кб

EXPERT CHESS 1.0
http://expertchess.chat.ru/install.exe
freeware
836 Кб

КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ

МАРЬЯЖ 2.3
http://www.review.pref.ru/soft/download/marsetup.zip
freeware
1179 Кб

NETWORK PREFERANCE GAME 2.01
http://www.review.pref.ru/soft/download/netpref.zip
freeware
193 Кб

ОЧКО (BLACK JACK) 1.3.2.0
http://kolya7k.narod.ru/programs/ochko.zip
freeware
288 Кб

ИГРОВЫЕ АВТОМАТЫ

King Of Seas 1.0
http://www.fortunebeach.com/downloads/winkingofseas.exe
freeware
1252 Кб

Знаете ли вы, что одних только вариантов игры в шахматы насчитывается сегодня как минимум 50. Из них 11 существуют в виде компьютерных программ и доступны для скачивания из Интернета. А еще в пять разновидностей шахмат можно играть прямо из браузера и без всякой загрузки...



Сегодня выражение «скачать свежий драйвер для своей шахматной доски» уже не бред, а суровая реальность для состоятельных поклонников виртуальных шахмат.

ВЫПЛАТЫ, БОНУСЫ И РЕЙТИНГИ НЕКОТОРЫХ ОНЛАЙНОВЫХ КАЗИНО

Казино	Выплаты в пользу игроков	Первичные бонусы	Рейтинг популярности
Brandy Casino (http://www.brandycasino.com/rus/)	97.33 %	$500	98 %
Va Bank (https://www.va-bank.com)	н/д	$400	98 %
Goldfishka (https://www.goldfishka.ru)	96.29 %	$100	97 %
Casino Tropez (http://www.casinotropez.com)	97.93 %	$200	96 %
Casino King (http://www.casinoking.com/languages/ru/)	н/д	$225	95 %
Swiss Casino (http://www.scasino.com/languages/ru/)	98.50 %	$225	95 %
City Club Casino (http://www.cityclubcasino.com/ru/)	98.64 %	$400	94 %

Источник: Mister Casino (http://www.mister-casino.com)

Обычный набор развлечений в клубе – это досочные (шашки, го, реверси, нарды, шахматы...), карточные (преферанс, бридж, деберц, белот...) и логические игры. Иногда к ним прибавляется что-то особенное, вроде сетевого тетриса, «балды», «морского боя» или многопользовательского домино. Некоторые клубы, наоборот, предельно сокращают количество игр, развивая какой-либо один, но чрезвычайно популярный вид. При этом главная проблема, которую вынуждены решать любые виртуальные клубы, – это привлечение игроков. Их должно быть столько, чтобы посетитель в любое время дня и ночи зайдя в клуб нашел себе партнера в любой из заявленной игр.

Наиболее успешным глобальным предприятием такого рода можно считать **Microsoft Gaming Zone (http://www.zone.com)**. Относительно небольшое количество игр, прекрасный дизайн и рейтинговая система сочетаются с небывалым наплывом посетителей (до нескольких сот человек в каждой игре). Однако если вы неплохой шахматист или картежник, то тут вам будет скучно – многие игроки попадают сюда случайно и, начав проигрывать, могут бросить партию и «смотаться». Заглянуть «на Зону» полезно новичку, чтобы составить представление о том, как должен выглядеть и функционировать приличный виртуальный клуб. Все сказанное справедливо и в отношении других западных мегапроектов, например **Yahoo! Games (http://games.yahoo.com)**.

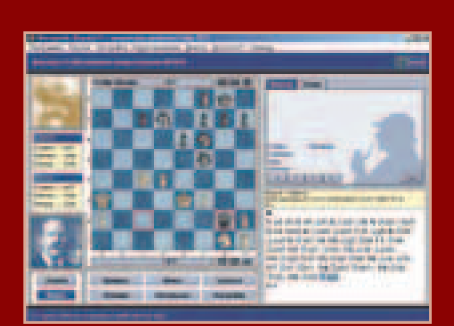
По отзывам отечественных поклонников клубного отдыха, да и по объективным показателям, достойными проектами в нашем сегменте Интернета стали универсальные клубы **«Гамблер – клуб умных игр»** (более 6000 игроков, **http://www.gambler.ru**), **Vinco Online Games** (несколько тысяч игроков, **http://www.vog.ru**), **Playnet.ru** (около 1400 игроков, **http://www.playnet.ru**). Из клубов для целевой аудитории смело рекомендуем **«Мама: игры онлайн» (http://mama.holm.ru)**.

Среди узкоспециализированных проектов с хорошей историей и устоявшимся игровым сообществом выделяются Элитарный Клуб **«Марьяж» (http://www.marriage.ru)** и Интернет Клуб **«Марьяж» (http://www.pref.ru)** – это настоящее царство классического преферанса. Здесь приветствуется игра на деньги и платное членство.

Любителям нард, несомненно, знакомы работающий в Интернете вот уже 12 лет **First Internet Backgammon Server (http://www.fibs.com)** и более новый **GamesGrid (http://www.gamesgrid.com)**. Короткие и длинные нарды, масса турниров, возможность игры на деньги и присутствие среди игроков чемпионов мира разных сезонов гарантируют удовольствие от игры.

Шахматы – самый популярный вариант клубного развлечения в Сети. Неудивительно, что шахматных онлайновых клубов особенно много. Российские **«Шахматы 21 (www.shahmaty21.com)**, литовские русскоязычные **Chess.Lt (http://www.chess.lt)**, масса интернациональных англоязычных клубов (**http://www. chessclub.com, www.chessanytime.com, www.instant chess.com** и так далее). Это тысячи игроков самого разного уровня, включая десятки действующих гроссмейстеров и мастеров спорта. Увы, но в эпоху персональных компьютеров самый популярный вид шахматной партии – это блиц. Лишь короткий хронометраж позволяет иметь уверенность, что вы играете с живым соперником, а не с его шахматной программой...

Кстати, жизнь в виртуальном клубе легко сделать очень комфортной. Помимо подбора правильных напитков, сигар, хорошего провайдера и компьютера, можно озаботиться приобретением эксклюзивных аксессуаров. Например, если не жалко $540-600, то прикупите цифровую шахматную доску **DGT Electronic Chessboard USB** и специальные часы. Доска сама распознает положение и цвет фигур, запоминает до 500 ходов, подключается к компьютеру и совместима с большинством шахматных программ. Часы отсчитывают и синхронизируют время матча для соперников. Именно на таком оборудовании проводятся современные шахматные интернет-турниры.



Играть с компьютером в шахматы на приличном уровне – занятие не для слабых духом.

Онлайновые казино

Казино – совсем не то место, куда можно прийти неподготовленным. Более того, во многих странах запрещено существование именно онлайновых казино, так как в этом случае невозможно проверить ни возрастной ценз игрока, ни качество «оборудования» игрового зала. Да, новичкам везет, но это случается однократно, а мало кто уйдет сразу после первого же выигрыша.

Впрочем, повысить свою информированность и оценить шансы несложно. Совершенно замечательные материалы, охватывающие все аспекты онлайновых казино (от правил игры до программного обеспечения и оценки надежности) можно отыскать на многих сайтах, например: на **«Онлайн Казино Ревю» (http://www.casinoreview.by.ru)**, **«Казино Онлайн» (http://www.onlinecasinos.ru)** и им подобным. И прежде чем голова пойдет кругом от обилия информации, мы узнаем, что онлайновые казино делятся на два вида: с инсталляцией клиента и без оной (Java-, Flash-, HTML-казино). В основе любой версии – программное ядро, обеспечивающее собственно эмуляцию реального казино – рулетки, автоматов и так далее. Очень важной частью является система денежных транзакций (ставки, выплаты...), солидные казино обычно заключают договоры об обслуживании этой части своего бизнеса со специализированными компаниями (например, дилерами **WebMoney** или банками).

За «честность игры» в онлайновых казино отвечает уже упоминавшийся нами **Генератор Случайных Чисел (Random Number Generator)** – программный код, встроенный либо в игровой сервер, либо в клиентское ПО. Реализация безупречного генератора никак не связанной последовательности случайных чисел – очень серьезная математическая и техническая задачи. Наиболее успешные разработки – это аппаратные генераторы случайных чисел (например, чипсет Intel 828xx содержит встроенный RNG). Но, думается, спор о честности и нечестности онлайновых казино вечен – программу делают люди, и абсолютную случайность сгенерированных написанным кодом чисел доказать непросто. Так что это, в указанном смысле, вопрос веры.

В Интернете тысячи онлайновых казино – какое же выбрать? Прежде всего, следует ориентироваться на изготовителя софта. Такие имена как **PlayTech, Microgaming, Bossmedia** – определенная гарантия.

В Рунете есть казино, как от известных производителей, так и собственной разработки. Вот с последними надо быть особенно осторожными, если и вовсе не обходить стороной.

НОВИЧКУ МОЖНО ПОРЕКОМЕНДОВАТЬ ВОТ ЭТИ САЙТЫ:

«Голдфишка» (http://www.goldfishka.ru) минимальная покупка фишек $7, джекпот несколько сотен тысяч долларов.

Va-Bank Online Casino (https://www.va-bank.com) минимальная ставка 1 цент, джекпот от $25000, максимальный выигрыш $500000.

«On-line WMZ-казино» (http://wmkazino.com) минимальная ставка 0.1 wmz (около 3 центов), джекпоты 50-60 wmz ($50-60), бесплатная лотерея, система мгновенной выплаты выигрышей.

Обменно-игровой автомат **«Джек» (http://www. icwmt.ru/obmen/index.shtml)** новинка – обменный пункт WebMoney совмещен с несколькими вариантами лотерей, что дает возможность получить до 100% премии к обмениваемой сумме.

Все игры казино спроектированы так, чтобы казино имело преимущество перед игроком. Это значит, что при достаточно большом числе попыток игрок будет выигрывать меньшую сумму, чем ставит. Или, если выражаться математически, то матожидание выигрыша – меньше единицы (или меньше 100%). То, что не хватает матожиданию до единицы (или 100%), и называется **«преимуществом казино» (house edge)**. Для примера мы привели независимую оценку house edge для некоторых казино на одной из врезок.

Основная цель игрока – минимизировать преимущество казино, именно для этого он пытается выбрать «правильные» игры и играть по оптимальным стратегиям. В исключительных случаях массовой удачной игры случается, что казино имеет какое-то время отрицательное «преимущество». Так, в сентябре этого года **«Голдфишка»** сообщила, что в августе игроки вчистую обыграли ее в ВидеоПокер, и процент выплат превысил 100%.

Впрочем, по всем другим играм **«Голдфишки»** он оказался заметно меньше и казино в убытке, естественно, не осталось.

Вероятность выигрыша меняется не только «по играм», но и «по ставкам». Замечательная характеристика запрограммированного везения есть на **http:// www.onlinecasinos.ru/strategy.htm**. Из нее можно узнать, что в зависимости от ставки и предполагаемой выплаты «преимущество казино» перед игроком может быть и 0,11%, и 11%, и 33%. Понятно, что шансы выиграть в этом ряду катастрофически падают. В общем, вспоминайте, господа, статистику...

Весьма нетривиальный подход к поиску выигрышной стратегии опробован на ресурсе **«Альтернатива» (http://alternativ-z.narod.ru)**. Владелец сайта полагает, что ни теории вероятностей, ни статистические методы тут не применимы, а лучше всего для предсказания успешных ставок пользоваться японской методикой KAGI, разработанной в 70-х годах XIX века. Сегодня это называется методом фракталов и позволяет графически оценить «вектор удачи», что, вкупе с интуицией, позволит игроку подсознательно отыскать дорогу к выигрышу...

Возможно, вы, как и я, не столь сильны в математике и геометрии, чтобы полностью разобраться в предложениях **«Альтернативы»**, но вот совет, который дает автор ресурса, отторжения у меня не вызывает: «...Ни в коем случае не воспринимайте Интернет как продолжение реальной жизни. Это совсем другая жизнь. Совсем другая! Поэтому и деньги тут должны быть совсем другие. Не тянитесь за кредиткой и не вносите свои кровные, честно заработанные. В Интернете надо тратить только те деньги, которые вы прямо здесь и заработали!..»

***

Наш последний совет никого не убедил, верно? Азарт все равно побеждает?..

Что ж, каждый волен распоряжаться собой как захочет. Мы лишь скромно напомним, чем кончилась пушкинская история про азартные игры: *«...Германн сошел с ума. Он сидит в Обуховской больнице в 17 нумере, не отвечает ни на какие вопросы, и бормочет необыкновенно скоро: «Тройка, семерка, туз! Тройка, семерка, дама!..»*



Типичный вид лобби (гостиной) игрового клуба. Именно сюда попадают гости, пришедшие играть и общаться.

ВЕЧНЫЕ ИГРЫ

ШАХМАТЫ (CHESS)

По легенде были изобретены около 1000 г. до н.э. индийским математиком, который также изобрел математическое действие «возведение в степень». Некоторые датируют шахматы 2-3 тысячелетием до н.э., базируясь на археологических открытиях в Египте, Ираке и Индии. Однако первое упоминание о шахматной игре отмечено в персидской поэме 570-600 годов н.э., где изобретение шахмат приписывается Индии. Археологические находки в Новгороде свидетельствуют о том, что шахматы, которые в основном распространялись арабами, попали в Россию в X веке непосредственно со среднего Востока. Шахматы некоторое время были запрещены Церковью, поскольку часто использовались для игры на деньги, и считалось, что они несут в себе признаки язычества.

ШАШКИ (CHECKERS)

Принадлежат к числу самых древних игр. В трудах Платона приведен миф о том, как бог Гермес, придумавший шашки, предложил Луне сыграть с ним с условием, что в случае ее проигрыша он получит от богини пять дней.
Одержав победу и получив обусловленную ставку, Гермес прибавил эти пять дней к тем 360 дням, которые до этого составляли год.

При раскопках Киевской Руси археологи обнаружили шашки, относящиеся еще к X веку и выточенные из рога, камня, янтаря и сделанные из глины. Официально первоосновой шашек принято считать французский вариант XII века мавританской игры «алькерк». Любителями шашек были Петр I, Державин, Пушкин. Что интересно, компьютер уже обыграл чемпиона мира по шахматам (IBM Deep Blue, 1997), но смог лишь свести вничью матч с чемпионом мира по шашкам (университет Альберта Чинук, 1994).

НАРДЫ (BACKGAMMON)

Согласно легенде нарды изобрел Важургмихр, советник персидского царя Хосрова I (509-579 годы н.э.), в ответ на пришедшие из Индии шахматы. Всего известно несколько десятков видов нард, каждый из которых имеет свои подвиды и варианты (например, игра с даве, ойном, марсом и так далее). Наиболее распространенные – это длинные и короткие нарды, а также гюльбар и хачапури. При разных целях и правилах все виды нард подчиняются общему принципу: игроки поочередно бросают кости и передвигают фишки согласно выпавшему количеству очков.

КАРТЫ (CARDS)

Появились в Китае. В словаре Цзе Тунга говорится, что карты изобретены в 1120 г., а уже в 1132 г. были в повсеместном употреблении. В это же время их узнает и Европа. Во времена Елизаветы Петровны (XVIII век) в России установилось различие между запрещенными «азартными» и дозволенными «коммерческими» играми, а Петр III заменил батоги и тюрьму денежным штрафом, которому подвергались игроки, игравшие на большие деньги или в долг. К началу XX века были придуманы почти все известные в настоящее время карточные игры.

ПРЕФЕРАНС (PREFERENCE)

Разновидность карточных «коммерческих» игр, в которых (в противоположность «азартным») выигрыш в большей степени зависит от умения игрока, чем от слепого случая. Преферанс сложился из основных элементов старинных карточных игр, распространенных в Европе. Название игры идет от французского слова preference («преимущество») и отражает принцип аукционной торговли, впервые в истории карточных игр использованный в этой игре. В России игра появилась в сороковых годах XIX века, достаточно быстро вытеснив другие популярные коммерческие игры (вист, ломбер, медиатер).

Gamer's Edge

В помощь тем, кто постоянно проигрывает.

Под редакцией Даны Джонгеваард и Сергея Лянге

САМЫЙ ГРЯЗНЫЙ ТРЮК МЕСЯЦА

В этом месяце победителем стал грязный трюк для *WarCraft III: The Frozen Throne*.

Выберите в качестве расы Орков. Прежде всего сделайте апгрейд Great Hall в Stronghold. Затем постройте четыре-пять Spirit Walkers (должны быть сделаны все их апгрейды!) и четырех Taurens. Благодаря способности Spirit Walker's Ancestral Spirit вы имеете возможность возрождать своих погибших Тауренов, а значит – получаете в распоряжение неуязвимую армию, которая с легкостью разберется с любым наземным противником. Главное – следить, чтобы Spirit Walkers пребывали в эфирной форме и, соответственно, не могли сами погибнуть.

– Дерек Ричард-Хесс

Молодец, Дерек, ты выиграл коробочную версию *Tron 2.0*. Если вы тоже хотите бесплатно получить эту игру, то присылайте свои грязные трюки к современным многопользовательским играм (на английском языке) по электронной почте на адрес: cgwletters@ziffdavis.com, указав в сабже: Dirty Trick.



STAR WARS GALAXIES

Выдержки из официального стратегического руководства издательства Prima Games

Городская жизнь

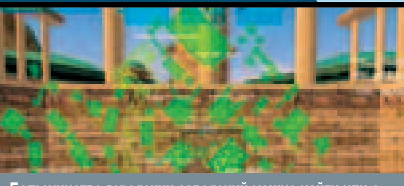
Города в *Star Wars Galaxies* выполняют огромное количество функций. Всевозможные удобства и услуги, которые можно найти только в городах, крайне важны для поддержания здоровья персонажа, его прокачки и улучшения финансового положения. Некоторые из этих удобств и услуг встроены в игровой движок – например, терминалы, где выдаются миссии, – поэтому вы можете воспользоваться ими, даже если кроме вас в городе нет ни одного живого игрока. А вот аукционные системы торговых терминалов (bazaar terminals) не могут функционировать без участия игроков, поскольку одни должны выставлять на продажу материалы и товары, а другие – покупать их.

Не все населенные пункты предлагают полный набор услуг (например, в Wayfar на Татуине нет порта шаттлов), так что внимательно изучайте карту города перед тем как туда отправляться.

Обучение

Все профессии в *Star Wars Galaxies* имеют ярко выраженный прикладной характер. У персонажа имеется определенный

ОРИЕНТИРОВАНИЕ НА МЕСТНОСТИ



Большинство городских заведений можно найти или с помощью встроенной в игру карты, или с помощью команды /find. Чтобы увидеть карту города, в котором вы находитесь, нажмите [Ctrl+M]. На карте будут показаны наиболее важные здания – используйте колесо мыши в сочетании с зажатой клавишей [Ctrl], чтобы увеличить их масштаб. Команда /find также весьма полезна. Для того чтобы найти в городе конкретное здание, введите команду: / find [НАЗВАНИЕ ЗДАНИЯ] в строке чата и нажмите [Enter]. У ближайшего такого заведения тут же появится waypoint. Кроме того, команду /find можно использовать для поиска учителей.


За пределами городов попадаются весьма опасные монстры.


Тренер по рукопашному бою совершенно бесполезен для ремесленников. Но если вы собираетесь кого-нибудь побить, то это именно тот, кто вам нужен.

набор навыков (skills) и, используя эти навыки, он получает опыт. Набрав достаточно опыта, можно улучшить соответствующие навыки, получить бонусы к имеющимся умениям и командам (commands), а также приобрести новые команды.

Независимо от выбранной вами профессии, для того чтобы повысить значение любого скилла, требуется, во-первых, иметь достаточно кредитов, а во-вторых, – нужное количество очков опыта (experience points, XP) определенного типа. Если и то и другое у вас имеется, то остается всего лишь отыскать более опытного наставника, который поднимет герою требуемые скиллы.

Первый вариант: найти тренера-NPC – управляемого компьютером персонажа, единственным смыслом существования которого является обучение игроков. NPC имеют четкую профессиональную специализацию, встретить их можно в основном в городах и в их окрестностях. Как правило, учителя-NPC держатся неподалеку друг от друга. Кроме того, их можно найти в различных гильдиях, имеющихся в больших городах. Например, Combat Guild обычно служит пристанищем для Brawlers и Marksmen.

Второй вариант: найти опытного персонажа, управляемого живым игроком. Любой герой, владеющий скиллом, который вы хотите освоить, может вас ему научить. Преимущество такого варианта заключается в том, что, как правило, он намного дешевле, чем обучение у тренера-NPC. Его основной недостаток связан с трудностью нахождения игрока, обладающего именно тем скиллом, который вам нужен.

Освоив благородную профессию охотника за головами (Bounty Hunter), вы получите возможность брать весьма прибыльные Bounty-Hunting миссии на специальных терминалах. Основное различие между ними и «обычными» миссиями заключается в том, что вам не дается указание о том, куда надо лететь (waypoint). Чтобы выследить жертву, вы должны сначала купить дроида, который ее отыщет и пошлет вам сообщение. Правда, всегда есть риск, что к тому моменту, как вы доберетесь до места, мишень уже исчезнет в неизвестном направлении...

NPC

NPC населяют большинство локаций *Star Wars Galaxies.* Основные функции этих управляемых компьютером персонажей – оживлять облик городов и оказывать игрокам определенные услуги. О тренерах-NPC мы уже говорили, так что рассмотрим теперь другие их разновидности.

На улицах крупных городов всегда можно увидеть, по меньшей мере, нескольких NPC. Одни куда-то спешат, другие перемещаются из одной части города в другую, третьи патрулируют окрестности... Все эти NPC не представляют для нас большого интереса. Они могут поздороваться с персонажем или отдать ему какой-нибудь приказ, но в общем и целом все они заняты собственными делами и ни о чем серьезном с ними поговорить не удастся.

Другая разновидность NPC – это аристократы (nobles), которые, как правило, держатся на одном месте. С помощью радиального меню можно попробовать завязать с ними разговор. Вряд ли это получится у вас с первого раза, но в конце концов непременно отыщется аристократ, которому позарез что-нибудь нужно. Эти NPC выдают миссии, аналогичные тем, что вы получаете на терминалах. Есть и еще один тип «стационарных» NPC – вербовщики героев для различных фракций. Мы рекомендуем не полениться и изучить обитателей городов, которые вы часто посещаете, – как правило, с их помощью всегда можно заработать легких деньжат и завести полезные связи.

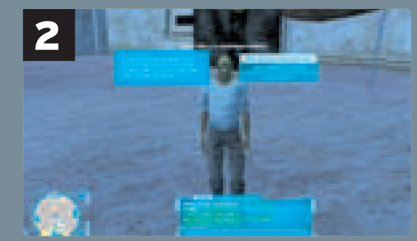
Банки

Как известно, деньги являются главной ценностью во вселенной, именно они заставляют планеты и звезды

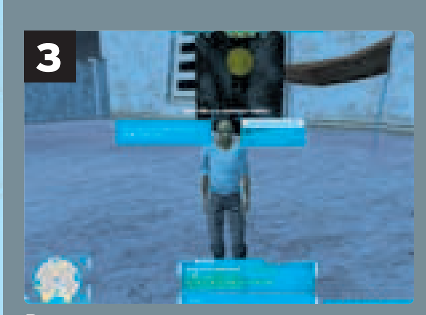
КАК ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ УСЛУГАМИ ТРЕНЕРА-NPC



Подойдите к тренеру-NPC и используйте радиальное меню. Выберите команду Converse и начинайте беседу.



Вам будет предложено три опции: 1) What skills can I learn right now? (Какие навыки я могу изучить?); 2) What skills do you teach? (Каким навыкам ты учишь?); 3) Stop conversation (Закончить разговор). Выбирайте первый вариант: What skills can I learn right now?



Вы увидите список скиллов, которым этот тренер может научить персонаж. Иногда этих скиллов бывает довольно много. Если вы выбрали не то умение, что вам нужно, используйте опцию: Can we start again? (Можно сначала?)



Кликните на умении, которое вы хотите изучить. Если на вашем счету достаточно средств, то обучение будет произведено мгновенно – вы освоите новый скилл и получите все связанные с ним бонусы.



Чтобы обучить чему-нибудь другого игрока, используйте опцию Teach в радиальном меню – вы увидите список скиллов, которые юный падаван в состоянии повысить.

Повышать умения можно с помощью тренеров-NPC, которые есть в каждом городе.

СОВЕТ **Некоторых NPC можно встретить и за пределами городов. Не проходите мимо полевых лагерей и других строений, рядом с которыми ходят управляемые компьютером персонажи. Попытайтесь поговорить с ними – зачастую таким образом можно получить весьма выгодные миссии.**

вращаться, и очень важно иметь безопасное место для их хранения. Такими хранилищами являются банки, ибо там можно держать наличность и предметы, которые вам по тем или иным причинам не хочется таскать на себе. По завершении миссии награда за нее перечисляется непосредственно на ваш банковский счет. А когда вы платите за какую-нибудь услугу, например за клонирование, ее стоимость просто снимается с вашего счета.

Банковские терминалы можно найти либо в самих банках (в больших городах), либо прямо на улицах (в небольших поселениях). Подойдя к терминалу, вызовите радиальное меню и выберите интересующую вас услугу – взять деньги со счета (withdraw), положить деньги на счет (deposit) или воспользоваться персональным сейфом (safety-deposit box).

В персональном сейфе можно хранить вещи, которые нежелательно держать в инвентаре, например, дополнительное оружие, минералы, одежду. Главное здесь – иметь в виду, что, положив предметы в сейф на одной планете, вы НЕ СМОЖЕТЕ забрать их, будучи на другой планете. С деньгами такой проблемы не существует – их можно класть и снимать со счета независимо от места вашего нахождения, а вот чтобы забрать предметы из сейфа, придется вернуться на ту планету, где вы их туда положили.

Путешествия

В *Star Wars Galaxies* имеется множество планет, путешествовать между которыми на своих двоих, увы, нельзя. К счастью, в игре действует система транспортного сообщения, шаттлы которой доставят вас в любой город и на любую планету.

Имеется два типа вокзалов – порты шаттлов (shuttle ports) и космопорты (spaceports). Космопорты можно найти в любом более-менее крупном городе. В небольших поселениях могут иметься только порты шаттлов, а в совсем маленьких может и вообще ничего не быть, так что добираться туда (и оттуда!) придется пешком. Порты шаттлов предназначены для перемещения по городам одной планеты, а космопорты – для межпланетных путешествий. Данная услуга, разумеется, не бесплатна. Цены могут варьироваться, но в среднем путешествие на другую планету стоит в районе 750 кредитов, а билет из одного города в другой – порядка 200 кредитов.

Чтобы воспользоваться шаттлом, надо, прежде всего, отыскать порт шаттлов или космопорт. Внутри вы найдете билетный терминал. Войдите в него с помощью радиального меню – и вы увидите карту плане-



Ба! Это же Ландо Калриссиан!



Эти NPC явно нуждаются в вашей помощи.



Терминалы, выдающие миссии, – один из главных источников заработка.

ты со всеми ее портами шаттлов. Под картой имеется кнопка, с помощью которой можно переключаться между картой планеты, на которой вы в данный момент находитесь, и картой галактики, на которой отмечены планеты, куда вы можете отправиться. Еще ниже расположены два вспомогательных окна.

Первое из них предназначено для выбора планеты – пункта назначения. Кликнув на нем, выбирайте планету, на которую вам нужно попасть. Если же вас интересует путешествие в другой город, то просто выберите планету, на которой находитесь. Второе окно предназначено для выбора города – там показаны все порты шаттлов, доступные с данного вокзала.

Иногда в пути приходится делать пересадку. Например, прямого рейса с Кореллии до Рори – луны планеты Набу – не существует, и вам придется сначала купить билет до Набу, а потом – до Рори. Подобные путешествия весьма недешевы, так что лучше планировать их заранее. Если вы хотите купить билет в два конца, то выбирайте опцию Roundtrip. Такой билет, конечно, стоит дороже, чем билет в один конец, но существенно дешевле, чем два отдельных билета туда и обратно. Определившись с точкой назначения и типом билета, кликайте на кнопке Purchase Ticket. Дождитесь сообщения о том, что билет приобретен, после чего нажимайте кнопку Exit.

Теперь нужно сесть на шаттл. Найдите контролера – серебряного протокольного дроида – он сообщит вам, когда отправляется следующий шаттл в нужном вам направлении, и заберет у персонажа билет при посадке. В портах шаттлов контролер, как правило, находится слева от билетного терминала. В космопорте нужно пройти по длинному коридору и выйти на стартовую площадку – там будет и контролер.

Выяснив у дроида с помощью радиального меню время прибытия следующего шаттла, дождитесь его и поднимайтесь, опять же с помощью радиального меню, на борт. Теперь вам предстоит некоторое время любоваться на экран загрузки, после чего герой окажется в точке назначения.

Клонирование

Как известно, в жизни случаются всевозможные неприятности, несчастные случаи и роковые ошибки. И вполне вероятно, что периодически ваш персонаж будет погибать в неравных схватках с превосходящими силами противника.

К счастью, благодаря высокому уровню развития технологии клонирования в *Star Wars Galaxies*, смерть там не так фатальна, как в реальной жизни. После гибели персонаж возрождается в центре клонирования,

КОСМИЧЕСКИЕ МАРШРУТЫ

Пункт отправления	Возможные пункты назначения
Corellia	Dantooine, Dathomir, Endor, Naboo, Talus, Tatooine, Yavin 4
Dantooine	Corellia
Dathomir	Corellia
Endor	Corellia, Naboo
Lok	Naboo, Tatooine
Naboo	Corellia, Endor, Lok, Rori, Tatooine
Rori	Naboo
Talus	Corellia
Tatooine	Corellia, Lok, Naboo
Yavin 4	Corellia




Порты шаттлов невелики по размерам и позволяют путешествовать в пределах планеты из одного города в другой.


С помощью этого терминала можно купить межпланетный билет.

и вы можете выбрать, в каком конкретно месте он вернется к жизни и какое оборудование будет при нем в момент респавна. Если у вас имеется любимый город, куда бы вы хотели всегда возвращаться после смерти, отправляйтесь в тамошний центр клонирования и воспользуйтесь специальным терминалом. Хранение генетических данных для клонирования в конкретном центре стоит 100 кредитов.

Вторая услуга, оказываемая центрами клонирования, – это страховка имущества (insurance), которая способна сберечь вам массу нервов и сил. Подойдите к страховому терминалу, войдите в него с помощью радиального меню – и вы увидите две опции: Insure All и Insurance Menu.

Выбирайте Insurance Menu – перед вами окажется список предметов, находящихся в данный момент в инвентаре персонажа. Каждому предмету будет соответствовать определенная сумма денег – стоимость его страховки. Выбрав опцию Insure All, вы застрахуете абсолютно все вещи персонажа – но стоит это удовольствие весьма недешево, да и пользы в нем особой нет.

Мы рекомендуем страховать лишь те предметы, которые помогут вам без проблем вернуться к собственному трупу. Прежде всего, речь идет, разумеется, о вашем лучшем оружии и броне. Застраховав их, вы сразу же после возрождения сможете добраться до места, где погибли, и подобрать все остальное имущество.

Лечение

В *Star Wars Galaxies* имеются три типа повреждений. Два из них демонстрируются на индикаторах HAM. Когда персонаж идеально здоров, то все диаграммы HAM полностью заполнены цветными полосками – красной, зеленой и синей. Если во время боя вы получаете урон, понижающий атрибуты (attribute damage), то длина цветных полосок на одной или нескольких диаграммах уменьшается, и на них появляются белые участки. Attribute damage со временем восстанавливается сам по себе и ничья помощь вам в данном случае не требуется. Скорость восстановления зависит от атрибутов персонажа – Constitution, Stamina и Willpower.

Пропустив сильный удар, персонаж получает рану (wound). Рана также уменьшает длину цветных полосок на диаграммах HAM, и на них появляются черные участки. Они, в отличие от белых участков, не исчезают со временем сами по себе, и для их устранения требуется врачебное вмешательство. Раны уменьшают максимальные значения атрибутов: например, если изначально здоровье персонажа (Health) было 500, и он получил 50-очковую рану, то теперь максимальное значение его здоровья будет всего лишь 450 – до тех пор, пока вы эту рану не вылечите.

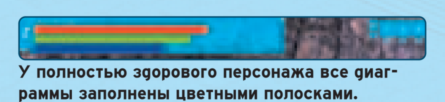
СОВЕТ **Если вы хотите сократить время, необходимое чтобы добежать из одного города в другой, используйте способность burst-run (по умолчанию она повешена на клавишу F5). На короткое время скорость персонажа удвоится, но имейте в виду: при беге тратится энергия, которая восстанавливается лишь через 10 минут.**



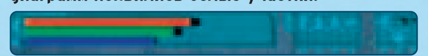
Третий тип повреждений – боевая усталость (battle fatigue). Во время тяжелых боев персонаж получает моральные и психические травмы. Пережитые ужасы и стрессы не проходят бесследно, а оседают в его мозгу. Рекомендуем после нескольких сражений вызвать экран статистики [Ctrl+C] – вверху вы увидите индикатор усталости, на котором желтыми цифрами показано количество травм, пережитых героем. Чем больше накапливается усталости, тем менее эффективным становится лечение урона, понижающего атрибуты, и ран. Спрашивается, что же делать?

Единственный способ снять battle fatigue – это расслабиться. Зайдите в кантину и вы увидите группы беседующих между собой NPC, кресла у стойки бара, а также живых игроков, которые будут танцевать и музицировать. Выберите себе шоумена по вкусу и войдите в радиальное меню. Если персонаж музицирует, то выбирайте опцию Listen, если танцует – Watch. Теперь расслабьтесь и наслаждайтесь шоу.

Время от времени вызывайте экран статистики и смотрите, насколько уменьшилась усталость героя.


У полностью здорового персонажа все диаграммы заполнены цветными полосками.

Последствия attribute damage: в правой части диаграмм появились белые участки.


Персонаж получил раны: черные участки в правой части диаграмм показывают необратимое снижение атрибутов, для восстановления которых требуется врачебное вмешательство.


Огромный космопорт – место посадки на межзвездные корабли.

После того как она опустится до нуля, вы будете готовы ко второй фазе лечения – больнице. Прежде чем уйти, дайте шоумену, который помог вам снять battle fatigue, чаевые (если у вас есть деньги, разумеется). Для этого введите команду: /tip [ИМЯ ПЕРСОНАЖА] [СУММА]. Это будет справедливо и благородно с вашей стороны. Пора отправляться в госпиталь.

Конечно, больница – далеко не самое приятное место на свете, но без нее, увы, никуда. Полностью избавившись от усталости, приходите в ближайший медицинский центр и ждите появления доктора. Зачастую там собираются довольно большие группы игроков, нуждающихся в его помощи...

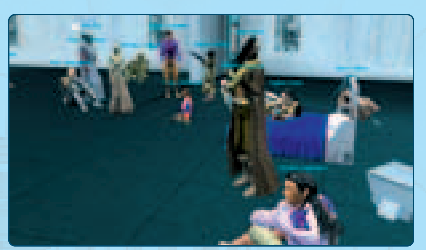
Разумеется, вы можете и сами освоить медицинские скиллы, закупить аптечки в медицинском торговом автомате и попробовать лечить себя самому – но тем, кто не стал тратить время и силы на изучение медицины, придется ждать в очереди. Есть, правда, три возможности ускорить данный процесс и быстро прорваться из хвоста очереди в ее начало. Первый путь – купить



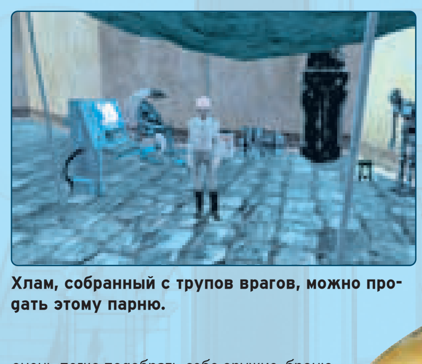
В центре клонирования есть два типа терминалов – поменьше и побольше. Первые предназначены для хранения генетических данных, а вторые – для страхования имущества.



Приглядевшись, вы можете заметить на заднем плане Роберта Коффея, играющего за девушку-Twi'lek.



Как правило, в больницах всегда очень много желающих получить врачебную помощь, и чтобы не стоять долго в очереди, приходится идти на всяческие хитрости.



Хлам, собранный с трупов врагов, можно продать этому парню.

СОВЕТ **Если вы зашли в кантину, где нет шоуменов, управляемых живыми игроками, не расстраивайтесь. Просто сядьте и расслабьтесь – даже простое пребывание в кантине постепенно снимает усталость героя. Самое лучшее в данной ситуации – найти себе какое-нибудь интересное занятие, чтобы скоротать время.**

аптечки и предложить их врачу в качестве награды за немедленное излечение. Однако это не всегда срабатывает, т.к. медики и доктора часто сами изготавливают их для себя. Второй путь – крикнуть, что ты готов хорошо заплатить медику, который начнет тебя лечить прямо сейчас. Это, конечно, грубо и некультурно, зато эффективно. Ну а самый изящный способ получить лечение без очереди – предложить медикам органические материалы. Если ваш персонаж обладает навыками разведчика (scout skills) и вы не ленитесь тратить время на извлечение ресурсов из своих жертв, то у вас должен иметься приличный запас шкур, мяса и костей. Врачи остро нуждаются в таких материалах, т.к. они необходимы для лечения – основного источника XP медиков, – а сами они, в силу целого ряда причин, на охоту ходят редко. Так что, расплатившись с доктором органикой, вы не только вылечитесь без потери времени, но и приобретете нового друга. Впрочем, повторимся, можно и не прибегать к подобным ухищрениям, а спокойно сидеть и ждать своей очереди...

Как и в случае с шоуменами, прежде чем уходить, расплатитесь с доктором, вылечившим вас (если есть чем). Для этого введите команду: /tip [ИМЯ ПЕРСОНАЖА] [СУММА].

Торговля

В *Star Wars Galaxies* имеется весьма удобная аукционная система, напоминающая eBay, благодаря которой любой игрок может выставлять предметы на продажу и покупать товары, предложенные другими. Делается это с помощью торговых терминалов. Таким образом очень легко подобрать себе оружие, броню и другие предметы, созданные квалифицированными ремесленниками. А если ваш персонаж – сам ремесленник, то с помощью аукциона можно найти любые компоненты и материалы для изготовления предметов. Торговые терминалы соединяют все планеты в единую рыночную сеть, где можно продать и купить все что угодно, главное – иметь достаточно кредитов.

На начальных этапах обучения ремесленному искусству, когда навыки персонажа еще очень низки, для производства предметов ему будет достаточно универсального инструментария. Но по мере прокачки умений и приобретения все более сложных схем вы в один прекрасный момент обнаружите, что надо переходить на большие производственные станции. Общественные производственные станции имеются в большинстве городов. Они не универсальны, так что вам придется отыскивать специальные станции для производства оружия, брони, мебели и т.д.

Странствуя за пределами городов, вы неизбежно будете встречать враждебно настроенных NPC. Зачастую на их трупах будут попадаться фрагменты и детали сломанного оборудования. Для вас они бесполезны, но кому-то могут пригодиться. Мы рекомендуем собирать их и время от времени наведываться к мусорщикам, которые есть во всех городах. Мусорщики с удовольствием купят весь этот хлам – хотя больших денег вы за него, конечно, не выручите.



ПРАКТИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО ПО STAR WARS GALAXIES

Рон Дулин

Начальные этапы *Star Wars Galaxies* могут обескуражить даже опытных ветеранов MMORPG. Данное руководство поможет вам в принятии важных решений, связанных с выбором профессии персонажа, а также научит пользоваться некоторыми полезными командами и игровыми фишками, способными сделать геймплей значительно менее однообразным и более увлекательным.

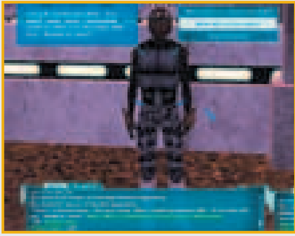
Одинокий волк

Для тех, кто не любит шумное общество, Star Wars Galaxies предоставляет возможность создать практически полностью самодостаточного героя. И даже если вы не собираетесь все время работать в одиночку, перечисленный ниже набор навыков существенно облегчит жизнь персонажа, особенно когда у него по каким-либо причинам возникнут проблемы с нахождением группы.

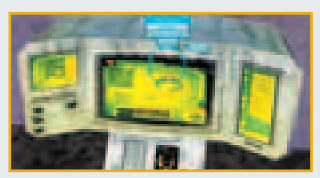
В идеале герой-одиночка должен в совершенстве владеть каким-нибудь боевым навыком (Marksman или Brawler) и дополнять его скаутскими и медицинскими скиллами. Scout skills дадут вам возможность устраивать лагеря и создавать ловушки, что существенно облегчит отдых и охоту. Medic skills позволят лечиться во время отдыха в лагере. Соответственно в город вам придется возвращаться только для того, чтобы снять боевую усталость (battle fatigue).

Если вы решили стать скаутом, то в качестве четвертого скилла можно взять Artisan. Дело в том, что разбивка лагерей и установка ловушек приносят «ремесленный» опыт (crafting experience), благодаря которому герой сможет быстро продвинуться в качестве инженера и, в конце концов, научится сам мастерить оружие и броню.

Базовое обучение новой профессии стоит совсем недорого – всего лишь 100 кредитов, получаемый за нее опыт не может быть использован для прокачки других навыков, и вы всегда сможете впоследствии вернуть потраченные skill points, отказавшись от умения (на «боевой опыт» правило не распространяется).



Как правило, освоение новых навыков стоит недорого.



Выбрав опцию Join Bank в меню Use Bank, вы можете воспользоваться персональным сейфом. Но имейте в виду: забрать помещенные в сейф предметы можно лишь в том городе, в котором вы их туда положили.



Базовые навыки разведчика и медика позволяют устраивать лагеря и самостоятельно лечиться после тяжелых битв.



Слэшевые команды

Практически любое действие в *Star Wars Galaxies* можно выполнить, напечатав знак «/» (без кавычек) и затем указав требуемое действие. Эта особенность игры становится крайне полезной при высоком лаге. Например, если вы хотите пригласить какого-нибудь игрока в свою группу, просто наведите на него курсор и введите: /invite. Открыв Action Window (Ctrl+A) и кликнув на любом из представленных там действий, вы увидите, какая команда ему соответствует. Другой вариант: введите «//» (без кавычек), и вам покажут весь список доступных слэшевых команд.

Сейчас мы рассмотрим несколько наиболее полезных команд, которые способны значительно упростить жизнь персонажа. Имейте в виду: все переменные величины здесь для удобства взяты в квадратные скобки, которых не должно быть при вводе слэшевой команды во время игры.

/assist. Самое худшее, что только может случиться с группой при сражении с сильными противниками – это ситуация, когда каждый персонаж в одиночку дерется с каким-нибудь монстром. Как правило, это заканчивается гибелью всей партии... Чтобы остаться в живых, используйте команду /assist на персонаже, ответственном за подманивание монстров к группе.

/changedance [название танца] или /changemusic [название песни]. Эти две команды позволяют шоуменам мгновенно менять стиль своего представления. Их можно использовать в сочетании с командой /flourish [#] (или /flo [#]), которая заставляет персонаж выполнить тот или иной жест.

/corpse. Позволяет обобрать труп, не приближаясь к нему вплотную. Труп должен находиться в пределах видимости.

/find. Очень полезная команда. При использовании в городе создает на карте waypoint к ближайшему заведению нужного вам типа и даже показы-

Легкие миссии

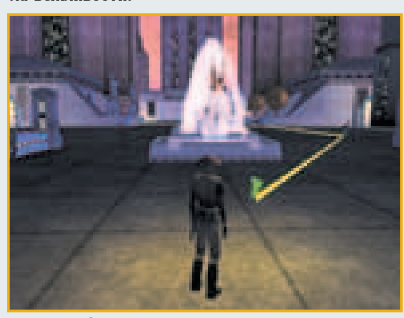
Терминал предлагает вам слишком сложные миссии, чтобы выполнять их в одиночку, а подходящую группу найти не удается? Никаких проблем: просто экипируйте перед получением задания оружие, которым персонаж владеет слабо. Дело в том, что сложность выдаваемой миссии определяется именно степенью владения экипированным оружием и таким образом ее легко можно регулировать. (Разумеется, чем более легкой будет миссия, тем меньше денег вы за нее получите.) Главное – не забыть, отправляясь на задание, снова экипировать свое любимое оружие.



вает путь к нему. Например, введя: /find cantina, вы увидите местоположение ближайшей кантины. (А введя /find без указания искомого объекта, вы увидите список доступных опций.) Кроме того, данная команда позволяет отыскивать учителей – просто введите: /find trainer_[профессия] (например, /find trainer_scout). Добравшись до искомого места, используйте команду /find clear, чтобы стереть теперь уже ненужный waypoint. А еще слэшевую команду /find можно применять, заблудившись в дикой местности, чтобы узнать, где находится ближайший город.



Шоуменам, медикам и учителям надо платить за услуги – этого требуют элементарные правила вежливости.



Команда /find позволяет узнать кратчайший маршрут до выбранной цели.

/harvest hide и /harvest bone. Позволяют быстро извлечь из трупа указанные ресурсы (соответственно шкуру и кости), не вызывая радиальное меню.

/healdamage и /healwound. Позволяют быстро вылечить урон и раны, не прибегая к громоздкой процедуре использования стимпаков (хотя стимпаки при этом все равно расходуются). Будучи включенными в состав макросов (см. ниже), эти две команды избавят вас от необходимости постоянно менять stimpacks на toolbar'e. Их можно также использовать и для самолечения (/healdamage self и /healwound self).

/logout. Оптимальный способ выхода из игры (лучший, чем /quit, поскольку персонажу при этом не грозит никакая опасность). Для использования команды /logout герой должен сидеть.

/mood [настроение]. Изменение настроения персонажа меняет цвет его реплик в чате. Список возможных вариантов настроения можно посмотреть в Action Window (Ctrl+A). Чтобы убрать текущее настроение, введите: /mood none.

/tenddamage и /tendwound. Команды аналогичны /healdamage и /healwound, но они активируют скилл Tend.

/tip [сумма]. Команда позволяет давать другому персонажу деньги намного быстрее и проще, чем с помощью экрана Trade, – достаточно просто выбрать объект и ввести ее. Используется на лечащих вас шоуменах и докторах, а также на игроках, обучающих героя новым навыкам. Отсутствие в карманах наличных денег в таких случаях не является оправданием – вы можете использовать команду: /tip [сумма] bank (при этом с вас возьмут пошлину в размере 5%).

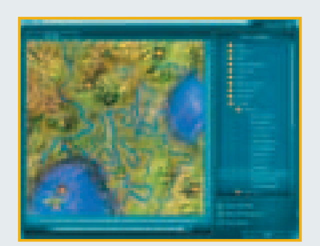
/unstick. Используется, когда персонаж физически застрял в какой-либо дикой локации.

/waypoint. Создает waypoint к точке с указанными вами координатами. Для этого нужно ввести: /waypoint [xx yy] (где xx и yy – числовые координаты). Кроме того, можно выбрать объект, и тогда команда автоматически создаст waypoint к нему (если объект не выбран, будет создан waypoint к тому месту, где вы находитесь). Очень удобно для поиска группы, которую вы потеряли, и для нахождения ближайшего магазина. Кроме того, данная команда очень полезна для запоминания расположения выдающих миссии терминалов в городах.

Перетаскиваем окошки

В окне чата вы не можете видеть боевые сообщения, а в боевом окне не показываются реплики персонажей... Можно, конечно, долго и нудно настраивать свойства окна чата, но есть и более простой способ. Кликните на закладке Combat Window и перетащите его так, чтобы оно не закрывало Chat Window. Теперь вы можете видеть оба окна одновременно.

Аналогичным образом можно увеличить количество слотов на toolbar'e. Захватите мышкой нижнюю часть toolbar'a и опустите ее вниз – откроется дополнительный набор из 12 слотов, которые можно активировать комбинациями клавиш [Shift+F1-F12].



Карта вызывается командой [Ctrl+V], на ней можно устанавливать waypoints к любым нужным вам локациям или учителям.



Создание макросов

Макросы – наиболее эффективный способ избавиться от бесконечного повторения одних и тех же рутинных действий. Независимо от выбранной вами профессии, потратив некоторое время на создание простеньких макросов, вы сэкономите себе кучу времени и сил. А более продвинутые макросы позволят вам одним нажатием клавиши выполнять целые цепочки сложных действий.

Чтобы создать макрос, откройте Action Window (Ctrl+A) и кликните на панели Macro. Выберите «new macro» и задайте для макроса название (из одного слова) и иконку. Затем введите команды, которые вы хотите в него включить, – они должны быть или разделены точками с запятыми и пробелами, или вводиться каждый раз с новой строки.

Вот несколько наиболее полезных команд, чаще всего используемых при создании макросов:



Грамотно написанный макрос позволит вам без проблем выполнять в бою сложные цепочки действий.

/pause [#]. Команда ставит макрос на паузу на заданное количество секунд. Имейте в виду, что введенное вами число не всегда соответствует реальным секундам игрового времени, а варьируется от машины к машине. Так что вначале поэкспериментируйте с командой /pause, выясните ее корреляцию с реальным временем и лишь потом задавайте число.



Представленный в качестве примера макрос с надеванием брони не очень полезен с практической точки зрения, но он помогает понять механизм связывания различных команд в единое целое.

toolbarPane[##]. Одна из двух команд, наиболее полезных при создании макросов, - она переключает toolbar на нужную вам панель. Используется в сочетании с командой /ui action. Имейте в виду, что toolbars пронумерованы, начиная с 00, так что если вы хотите, чтобы макрос, к примеру, открыл панель номер 5, нужно ввести: /ui action toolbarPane04.

toolbarSlot[##]. Вторая наиболее полезная команда, которая также используется в сочетании с /ui action. Определяет, какой slot на toolbar'е активируется. Слоты тоже нумеруются, начиная с 00, а их максимальное количество – 23. Например, если вы хотите, чтобы в ходе выполнения макроса была установлена ловушка, которая назначена на слот 5, вводите команду: /ui action toolbarSlot04.

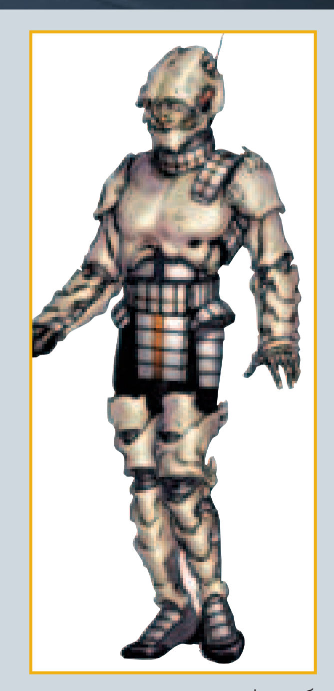
%TT. Указывает на то, что выбранный вами персонаж является объектом макроса – очень удобно для макросов, связанных с выражением эмоций. Например, выбрав персонаж по имени Joe и введя команду /cheer %TT, вы прика-

Вниманию покупателей!

Научитесь отличать предметы превосходного качества (excellent) от предметов среднего качества (average) и всегда внимательно изучайте то, что собираетесь купить. Особенно это касается документов на недвижимость (deeds): все они выглядят одинаково, их можно переименовывать, и опытный жулик легко может всучить вам не имеющий никакой реальной ценности deed под видом чего-нибудь стоящего. Чтобы избежать обмана, внимательно читайте описания – только так можно убедиться, что покупаемый вами небольшой домик – это действительно домик, а не small harvester, к примеру.



Обратите внимание на состояние этой брони. Если продавец не предложит вам большую скидку, то лучше вообще ее не брать.



жете своему герою выразить Joe одобрение.

/ui action. Данная слэшевая команда отвечает за исполнение команд, связанных с игровым интерфейсом (interface commands). Две самые важные из них мы уже рассмотрели чуть выше, но если вы хотите увидеть весь список имеющихся вспомогательных команд, то введите: /ui.

Простейший макрос

Ознакомившись с основными правилами создания макросов, пора попробовать написать что-нибудь свое. Мы сейчас создадим макрос, который заставит героя встать, надеть два предмета брони, затем откроет toolbar с боевыми командами (toolbar 2), после чего снова прикажет персонажу сесть.

Прежде всего, перейдите к toolbar'у номер 5. Затем перетащите два выбранных предмета брони в первые два слота. Теперь открывайте меню Macro. Выберите «new macro», задайте для макроса название и иконку. В текстовом окне введите: /stand; /ui action toolbarPane04; /ui action toolbarSlot00; /ui action toolbarSlot01; /ui action toolbarPane01; /sit. Завершив создание макроса, перетащите его иконку в один из слотов toolbar'а – макрос готов к использованию!

Кодовые команды (Aliases)

Функция под названием Alias дает возможность создавать макросы, активируемые с помощью самостоятельно заданных слэшевых команд (кодов). В общем виде формула Aliases выглядит так: /alias [название] [команда]; [команда]. Например, вы можете создать Alias под названием greet для макроса приветствия, в который входят улыбка (bow) и реплика: Hello. Для этого нужно ввести: /alias greet /bow; Hello %TT. После того как вы создадите этот Alias, для исполнения будет достаточно ввести его название со слэшем – в нашем случае напечатать: /greet. Чтобы удалить ставший ненужным Alias, введите: /unalias [название].



Загрузка кодовых команд (Aliases)

Переходим к еще более сложным вещам. Дело в том, что создавать Aliases можно не только во время игры, но и вне ее. Таким образом, мы имеем возможность в спокойной обстановке сочинять весьма длинные макросы, задающие сложные цепочки действий и позволяющие, к примеру, вообще не прикасаясь к клавиатуре, танцевать всю ночь, постоянно меняя стили и движения, или, отдав одну-единственную команду, выполнить целую серию боевых приемов. Откройте любой текстовый редактор, напечатайте в нем кодовую команду (Alias): [название] [команда]; [команда], после чего сохраните файл в главной директории Star Wars Galaxies под именем [название].txt. Теперь, чтобы использовать эту кодовую команду (Alias), введите: /load [название].txt, а затем введите: /[название]. С помощью слэшевой команды /load вы имеете возможность загружать самые различные кодовые команды, запускающие друг друга, но имейте в виду: в игру встроен специальный фильтр, не дающий «зацикливать» команды, создавая бесконечно выполняющиеся автоматические цепочки действий.

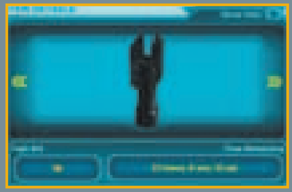
Приведем пример таких «самозапускающихся» кодов. Вначале создадим текстовый файл boogie.txt. В файле должен быть следующий текст:

boogie: /dance; /pause 100; /smile; /dance; /pause 100; /applaud; /sit. Затем создадим файл disco.txt. со следующим текстом: disco: /stand; /dance; /pause 100; /cheer; /dance; /pause 100; /load boogie.txt; /boogie. Теперь, загрузив файл disco.txt (введя команду /load disco.txt), мы можем активировать оба этих файла, просто напечатав: /disco.


Кодовая команда /disco в действии.

Платные апгрейды

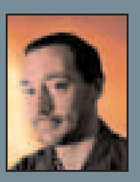
Всевозможные power-ups способны существенно повысить эффективность оружия и брони. Их можно покупать, но, установив, нельзя снимать с экипировки, пока они не будут полностью выработаны. Power-ups увеличивают скорость износа предметов.


Power-ups способны существенно повысить эффективность оружия.

KORSUN POCKET

Битва на гексагональном поле.

Том Чик и Брюс Герик



Вступительное слово Тома

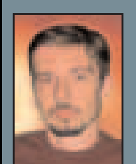
На помощь! Брюс Герик приковал меня цепями к компьютеру и заставил играть с ним в воргейм – а я не занимался ничем подобным с тех давних времен, когда в моей машине еще стояла кассетная магнитола, а прикуриватель не был приспособлен для подзарядки сотового телефона! Да и сама машина тогда еще ездила на не очищенном от свинца бензине. В общем, вы меня понимаете...

Наверняка вы сейчас думаете что-нибудь вроде: «Что? Воргейм?? Пожалуй, переверну-ка я страницу и перейду сразу к колонке Роберта Коффея». Но, пожалуйста, я вас очень прошу, не бросайте меня здесь одного. Брюс – настоящий дока по ортодоксальным воргеймам, поэтому мне (и, надеюсь, вам) придется на протяжении трех следующих страниц плясать под его дудку, пока наша партия не закончится. И кто знает, возможно, с вашей поддержкой мне удастся его победить...

Игра, послужившая сегодня ареной нашей битвы, называется *Korsun Pocket*, ее издателем является студия SSG. Мы играем один из сценариев кампании, обмениваясь ходами по электронной почте. Руководство, которое нам пришлось изучить перед началом партии, состоит более чем из 120 страниц. На его обложке написано: «Korsun Pocket Manual», что дало одному моему другу повод пошутить: «Если это – карманный мануал, то хотел бы я увидеть полноразмерный!». (*Pocket* – карман, прим. перев.) Тем не менее, нужно признать, что *Korsun Pocket* – это действительно относительно несложный и доступный для понимания воргейм. Его название связано с битвой, в ходе которой советские части отрезали и окружили группировку элитных немецких войск, большая часть которых была затем уничтожена. Поэтому когда Брюс поинтересовался, за какую сторону я хотел бы играть, я решил сделать реальную историю своим союзником и выбрал победителя – СССР.

Ситуация такова: я располагаю значительными силами к востоку и западу от Корсуни. Оптимальный вариант действий для меня – следовать ходу исторических событий, т.е. сомкнуть войска в тылу врага к югу от Корсуни, у поселка Звенигородка. Если же пытаться наступать на север, то у поселка Городище можно угодить в неприятную ситуацию из-за недостаточного количества переправ через реку Боло-то-Ирдин.

Кроме того, при наступлении на север я лишусь всех Victory Points (VP), которые мог бы получить за захват городов, расположенных южнее Корсуни. В *Korsun Pocket* имеет значение не только то, ЧТО ты захватил, но и то, КОГДА ты это захватил. Поэтому очень важно тщательно изучить «график убывания Victory Points» для каждого населенного пункта и использовать его в качестве своеобразной «дорожной карты». Но, несмотря на то, что основное направление моего наступления - юг, я не могу проигнорировать и несколько поселков, расположенных севернее. Деревни Константиновка и Смела принесут мне по 25 VP, если я смогу захватить их до конца 5 хода. Поселок Будище стоит столько же VP, но его надо захватить в течение двух ходов. Итак, начнем...



Вступительное слово Брюса

Я выбрал немцев, поскольку при таком варианте Том будет вынужден все время рваться в атаку, а я смогу спокойно ждать и выбирать для своих мощных, скоординированных контратак самые оптимальные моменты. И хотя советские войска ведут стратегическое наступление, немецкие танки – это сила, которую нельзя сбрасывать со счетов. Плюс у меня будет время и возможность использовать их по полной программе и с максимальной эффективностью. Грамотно спланированное отступление в сочетании с проводимыми в нужных местах и в нужное время контратаками даст мне возможность набрать больше VP и, соответственно, выиграть партию.

Том, Ход 1

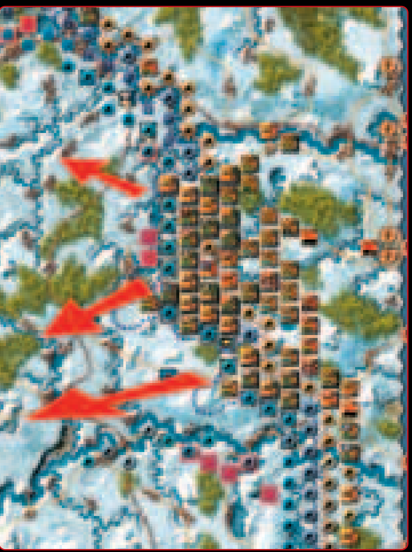
Массивное лобовое наступление в *Korsun Pocket* – чистое самоубийство, поэтому прежде всего я пытаюсь нащупать слабые точки противника с помощью функции Combat Advisor. (Спасибо тебе, SSG, за этот великолепный инструмент планирования!) Затем я обеспечиваю себе в нужных местах численное превосходство и начинаю раз за разом атаковать самые сильные юниты противника. При атаке наиболее боеспособных вражеских частей неизбежны высокие потери, а противник, когда наступит его очередь ходить, сможет пополнить свои потрепанные юниты, поэтому единственная эффективная тактика заключается в том, чтобы уничтожать выбранные цели в течение одного хода – т.е. бить в одно и то же место по несколько раз. И важнейшую роль в этом играет советская артиллерия, метко названная «богом войны».

Однако прежде чем я смогу двинуть войска вперед, я должен зачистить стоящие на их пути форты. У немцев имеется здесь целая линия укрепленных сооружений, поэтому поначалу большая часть моей огневой мощи идет на разрушение стен, а не на уничтожение вражеской пехоты и танков. А еще я должен в течение первого же хода подвести свои танки поближе к линии фронта, чтобы двинуть их в образовавшиеся прорывы (когда те появятся!), – но при этом появляется риск, что Брюс их увидит и заблаговременно примет меры.

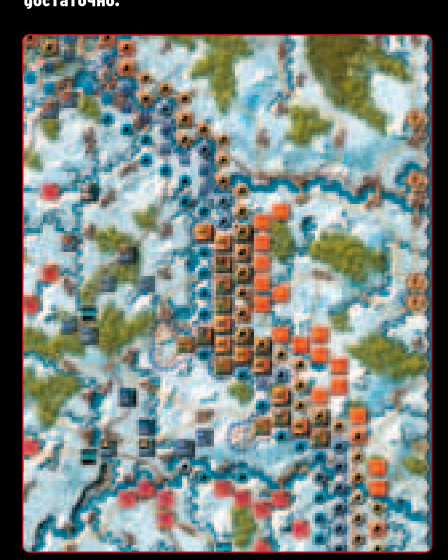
Брюс, Ход 1

Как и ожидалось, первый удар Тома приняли на себя мои фортификации, а зарытые в землю юниты веселились, наблюдая, как этот кандидат в Жуковы пытается протолкнуть свои дивизии сквозь переднюю линию моей обороны. Я, конечно, понимаю, что надолго она его не задержит, а любая попытка остановить советские войска приведет к гибели всей немецкой армии, поэтому моя основная стратегия на первый ход – стремительный отход назад.

Самое главное сейчас – спасти от полного уничтожения 3-ю Танковую Дивизию, поскольку после пополнения и восстановления именно она станет основной ударной силой моих контратак. В течение первого же хода я трачу драгоценные танковые резервы на ее пополнение, т.к. некоторые полки, в буквальном смысле, находятся на волосок от гибели. А полное уничтожение юнитов, во-первых, приносит противнику кучу Victory Points (чтобы узнать стоимость юнита в VP, нужно кликнуть на нем правой клавишей), а во-вторых, существенно ослабляет мои силы.



Для наступления в трех разных направлениях требуется уйма войск. К счастью, у СССР их предостаточно.



Главная задача немцев в начале партии – отвести войска назад, предотвратив таким образом их полное уничтожение.

Том, Ход 3

Все идет по плану. Наверняка, Брюс испытал настоящий шок от того, с какой легкостью я отбросил его полки назад. 5-й Гвардейский Танковый Корпус добился впечатляющего успеха на западе. 5-й Механизированный Корпус только что прибыл и сейчас присоединится к веселью. К сожалению, без мощной пехотной поддержки эти соединения напоминают тяжеленный кулак на конце хилой руки, поэтому в данный момент я использую весь свой транспорт для переб-

роски с севера пехотных подразделений, которые в ходе последующего наступления примут на себя основной удар врага.

Кроме того, мне нужно, чтобы оборона Брюса была максимально растянута, потому на севере я ввожу в бой две воздушно-десантных дивизии, которые начинают наступать в направлении Орловца. Если мне удастся ослабить здесь немцев, я тут же двину в обход танковые корпуса, которые, прорвавшись за их переднюю линию обороны, охватят войска Брюса справа. Главное здесь – координация и взаимодействие юнитов.

Брюс, Ход 5

Быстро отведя остатки 5-й Танковой Дивизии СС «Викинг» далеко на север и пополнив их, я получил в свое распоряжение несколько мощных формаций, способных нанести войскам Тома серьезный урон, если только он не будет действовать крайне внимательно и осторожно. Оптимальные мишени для моих контратак – вражеские пехотные юниты, находящиеся на ровной местности и не имеющие танковой поддержки и противотанковой защиты, а также потрепанные до двух ступеней здоровья кавалерийские юниты и отдельные танковые бригады. Если вы нападаете превосходящими силами на юнит, имеющий только две ступени здоровья, и понижаете его здоровье до одной ступени, то при следующей атаке у вас есть хороший шанс полностью уничтожить вражеское подразделение. Следуя такой схеме, я уже разгромил несколько отдельных танковых бригад Тома, которые тот агрессивно двинул вперед.

Том, Ход 9

Я знал, что темп советского наступления существенно замедлится, когда немцы перегруппируются и начнут выстраивать новые линии обороны, поэтому никакого разочарования или беспокойства по этому поводу я не испытываю. Одна из наиболее сложных проблем для меня заключается в том, чтобы по мере продвижения юнитов вперед перемещать вслед за ними и артиллерию. Еще труднее держать на правильном расстоянии от линии фронта быстроходную реактивную артиллерию, т.к. радиус ее действия очень мал. Брюс неприятно удивил меня, уничтожив несколько подразделений реактивной артиллерии тогда, когда я меньше всего этого ожидал. Впрочем, он по-прежнему продолжает отступать.

Я несу потери и передо мной в полный рост встает еще один важнейший вопрос: какие соединения пополнять, а какие – нет? Вообще говоря, при пополнении юнитов надо руководствоваться одним главным критерием – целостностью дивизий, поскольку дивизия, имеющая в своем составе полный набор юнитов, получает серьезный бонус. И пополнения, повышающие боевую ценность юнита с более высоким бонусом от целостности его дивизии, приносят значительно больше очков при подсчете результатов сражения. Я понимаю, что мои объяснения звучат слишком сухо и заумно, но такова уж сама природа варгеймов – в их основе всегда лежит чистая математика.

Брюс, Ход 12

Не нужно стесняться использовать функцию Combat Advisor при выборе оптимальной мишени для атаки. С ее помощью, конечно, нельзя оценить, насколько твое решение контратаковать умно (или глупо) само по себе, но благодаря ей можно увидеть наиболее уязвимые вражеские юниты. В нашей партии Combat Advisor особенно полезен для немцев, т.к. они не наступают по всему фронту, а, напротив – проводят отдельные, но очень мощные и эффективные контратаки, дробящие катящуюся вперед волну советских войск и приносящие заветные VP. Главное – следить, чтобы после проведения блистательной контратаки с десятикратным численным превосходством ваши войска не оказались на следующий ход окружены противником.



Когда снег тает, все становится таким грязным... А советские войска все еще не могут выйти к Шполе.

Том, Ход 15

На данный момент Брюс лидирует по очкам – у него преимущество в 397 Victory Points. С технической точки зрения, это ничейный счет, но я отстаю от своего графика захвата городов и соответственно лишаюсь больших бонусов. Мои воздушно-десантные дивизии пробились к Орловцу лишь к 12 ходу и получили намного меньше VP, чем если бы они сделали это до конца 6 хода (тогда награда составила бы аж 100 Victory Points!). Похоже, мне пора прекратить попытки добиться чего-то на севере и начать концентрировать все свои войска на юге. Этот несчастливый бросок на Орловец стоил мне кучи юнитов и практически не принес VP...



Слатополь – ключевой город, захват которого открывает наступающим войскам путь на Звенигородку.



Брюс, Ход 20

Прибытие 23-й и 24-й Танковых Дивизий, а также авангарда 1-й Танковой Дивизии СС развязывает мне руки. Исторически эти соединения были посланы, чтобы прорвать советское окружение. Но поскольку в нашей партии кольцо окружения все еще не замкнуто, я могу использовать свежие пополнения для контратак. У Тома серьезные проблемы на западе – туда я и пошлю новоприбывшие войска. Я использую имеющиеся резервы, чтобы пополнять прибывающие дивизии до того, как они вступят в бой, т.к. данная процедура занимает целый ход, в течение которого пополняемые юниты не могут сражаться.

Том, Ход 21

Поскольку мы не видим на карте вражеские юниты, находящиеся вне поля зрения наших войск, крайне не рекомендуется вслепую двигать вперед танковые соединения в надежде обнаружить врага по ходу дела: к тому моменту, как вы встретитесь с основными силами противника, ваши полнокровные танковые юниты поредеют и полностью потеряют боеспособность. Более того, когда вы, наконец, поймете, кто вам противостоит, скорее всего, у вас уже не останется запаса движения для отступления. Выход один – двигать вперед тихоходные пехотные юниты: пусть они и не смогут подойти к врагу вплотную, но, по крайней мере, они подберутся достаточно близко, чтобы стало

ясно – стоит напротив вас танковая дивизия или всего лишь инженерно-саперный батальон. Лишь выяснив это, можно двигать вперед танки. Надеюсь, в будущем я буду твердо придерживаться данного правила, и мои мобильные соединения не застрянут, беспомощно глядя на надвигающиеся танковые дивизии Брюса. Но откуда, черт побери, он взял эти свежие войска??

Брюс, Ход 23

Я заметил, что большинство игроков не используют отдельные отряды (detachments), хотя они могут быть крайне полезными. Отделение отрядов не ослабляет основной юнит, а на противника они оказывают целый ряд негативных эффектов. Во-первых, враг получает пенальти к скорости движения. Что еще более важно, юнит, атакующий из гекса, занятого вражеским отрядом, не получает тактических бонусов, и это оказывает огромное влияние на результат схватки. Данная особенность делает отряды идеальным средством защиты открытых линий юнитов – враг не получит бонусов при последовательных атаках вашего соединения из разных гексов, если в каждом из этих гексов будет ваш detachment. Сочетание таких заслонов с активными действиями авиации способно существенно затормозить наступление советских войск. А если мне повезет с погодой, то оно вообще может временно прекратиться.

Том, Ход 25

По идее, сейчас самое время захватывать городки, расположенные южнее основного потока моих войск. Бонус, получаемый за их взятие, невелик и не зависит от того, на каком ходу они станут моими, но после 26 хода уже Брюс начнет получать Victory Points за их удержание. В этой связи я рассматриваю их в качестве вспомогательных задач, которые нужно будет выполнить после того, как я завершу окружение армии Брюса. Однако проблема заключается в том, что его войска все еще не окружены. Мне так и не удалось пока замкнуть кольцо и, похоже, немцы чувствуют себя превосходно. Если бы я только мог воспользоваться проверенным временем советским методом повышения боевой дисциплины и начать расстреливать офицеров!..

Брюс, Ход 30

Я совершил страшную ошибку. Пытаясь сохранить давление на западное крыло войск Тома и его 5-ю Гвардейскую Танковую Армию, я позволил четырем своим механизированным юнитам, три из которых являются подразделениями моей самой мощной 1-й Танковой Дивизии СС, оказаться запертыми у реки на клочке земли размером всего лишь в один гекс. Я почему-то совершенно забыл про надвигающееся таяние льда – в результате танки оказались отрезанными на берегу без какой-либо возможности переправиться. Каждый из юнитов 1-й Танковой Дивизии СС стоит по 60 VP, и если мне не удастся их спасти, Том их все уничтожит. Кроме того, в западню попал разведывательный юнит из 17-й Танковой Дивизии, и за истребление всех этих несчастных солдат маршал Чуйков получит более 200 VP. Это больше, чем дается за взятие всех важнейших городов на карте!

Том, Ход 34

Удача ненадолго улыбнулась мне, когда из-за потепления юниты Брюса застряли на моем берегу реки, но сейчас она опять замерзла, и он получил возможность переправлять через нее свои войска, маневрируя на небольшом участке фронта и быстро подводя подкрепления по мере необходимости. Ирония судьбы: тесня противника, я невольно сближаю его фланги – и в результате Брюсу становится все легче перебрасывать подкрепления, в то время как я лишен такой возможности. И все-таки, где он раздобыл столько полнокровных танковых соединений?

Брюс, Ход 40

В игре был момент, когда я лидировал по очкам на целых 2.000 VP. Увы, независимо от того, насколько эффективно немцы действуют, в конечном итоге под их контролем остается совсем немного ключевых точек, в то время как советские войска каждый ход захватывают все новые населенные пункты, приносящие VP. Так что главная моя задача сейчас – создать такую оборону, которую Том не сможет прорвать до 48 хода. На данный момент мое преимущество составляет 1.400 VP.

Том, Ход 46

До конца партии остается два хода, и я сделал все от меня зависящее, чтобы максимально потеснить войска Брюса. Мои боевые порядки разорваны, мои передовые отряды намертво увязли и не могут двигаться дальше, мои юниты потрепаны. Если бы Брюс был так добр и подбросил мне несколько своих разрозненных юнитов, я мог бы их уничтожить и заработать чуть-чуть дополнительных VP. Но он по полной программе использовал преимущество защищающейся стороны, которая не должна все время отчаянно рваться вперед, а, напротив, имеет возможность наилучшим образом организовать свои боевые порядки.

КОНЕЦ ИГРЫ

Брюс (Германия) – 5.066 VP; Том (СССР) – 3.927 VP. Результат: Германия выигрывает с разрывом в 1.139 VP (Победа с подавляющим преимуществом).

Заключительное слово Тома

Теперь-то я понимаю, что решение разделить силы и послать их одновременно на север и на юг было ошибочным. Кроме того, я зря выдвигал вперед танковые части, фактически даря Брюсу лишние Victory Points. Вообще, от атакующей стороны требуется намного больше мастерства, чем от защищающейся, – а я этого не учел. Нужно признать – в воргеймах я все еще полный ламер.

Заключительное слово Брюса

В Korsun Pocket при игре за немцев нужно действовать как боксер-легковес: наносить точные удары, тут же отходя назад и не давая зажать себя в тиски. В нашей партии я сумел сорвать наступление Тома, контратакуя его мобильные юниты и снижая таким образом их боевую эффективность. Если не считать инцидент с окружением 1-й Танковой Дивизии СС, мне удалось ни разу не позволить ему окружить мои подвижные соединения после проводимых ими контратак. А вывод из нашей партии можно сделать такой: пока у немцев остаются более-менее мощные войска, для них еще не все потеряно.



В мешок попало много полнокровных немецких танковых частей.



Финальное расположение сил на карте.

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 11 МЕСЯЦЕВ
ПОЛУГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 5 МЕСЯЦЕВ

ПРЕДЛОЖЕНИЕ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ДО 30 НОЯБРЯ

редакционная ПОДПИСКА!



Теперь вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

ВНИМАНИЕ!

Теперь Вы можете получать журнал в Москве в течение 3х дней после выхода.

Для этого Вам нужно оформить курьерскую доставку **БЕСПЛАТНО!**

Для оформления курьерской доставки и получения дополнительной информации звоните: **935-70-34**

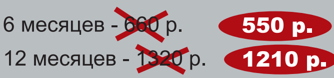
Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).
2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

CGW+CD

6 месяцев - ~~600~~ р. **550 р.**

12 месяцев - ~~1320~~ р. **1210 р.**





В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.
4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном

или по электронной почте subscribe_cgw@gameland.ru

или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд" (с пометкой "Редакционная подписка").

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ЦЕНЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНЫ ПРИ ОПЛАТЕ ПО ДАННОМУ КУПОНУ ДО 30 НОЯБРЯ

Подписка для юридических лиц

Юридическим лицам для оформления подписки необходимо прислать заявку на получение счета для оплаты по адресу subscribe_cgw@gameland.ru или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка"). В заявке указать полные банковские реквизиты и адрес получателя. Подписка оформляется на 12 месяцев, начиная с месяца, следующего после оплаты.

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "CGW RE"

☐ **на первое полугодие 2004 г**

☐ **на 2004 год**

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О.

ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс область/край

Город/село ул.

Дом корп. кв. тел.

Сумма оплаты

Подпись Дата e-mail:

Копия платежного поручения прилагается.

Извещение	ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
	ЗАО Международный московский банк , г. Москва
	р/с №40702810700010298407
	к/с №30101810300000000545
	БИК 044525545 КПП: 772901001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа Оплата журнала "Computer Gaming World" ☐ на первое полугодие 2004 г. ☐ на 2004 год — Сумма
Кассир	Подпись плательщика

Квитанция	ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
	ЗАО Международный московский банк , г. Москва
	р/с №40702810700010298407
	к/с №30101810300000000545
	БИК 044525545 КПП: 772901001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа Оплата журнала "Computer Gaming World" ☐ на первое полугодие 2004 г. ☐ на 2004 год — Сумма
Кассир	Подпись плательщика

Тестирование: За баранкой

«Любишь кататься, люби бараночку крутить», – говорит нам народная мудрость. А крутить есть что: мы испытали шесть комплектов рулей и педалей, которые помогут геймерам лучше ездить на автосимуляторах, чувствуя себя водителем настоящей машины.

LOGITECH WINGMAN FORMULA GP

Короткий поводок для машинок.

1 Не знаю, как ваш компьютер, а мой совершенно бестолковый. Человеческого языка не понимает: разговаривать с ним бесполезно. Единственное, что он готов воспринять, – жесты. Вот я и подключил к компьютеру рулевой комплект *Logitech Formula GP*, чтобы уверенными движениями рук и ног сообщать ему о своих твердых намерениях.

Яркие желтые вставки – это не просто экстравагантное украшение. Резиноподобная пластмасса не скользит в потных ладонях. Размер «баранки» примерно в полтора раза меньше натурального, и в нижней части руля имеются выступы, которые слегка придерживаешь, когда ведешь авто одной рукой. К столу механизм крепится двумя струбцинами с пластиковыми винтами. Ход винтов невелик, так что к подоконнику или кухонной столешнице руль не прикрутишь. По моему ощущению, конструкция слабовата, хотя ломать руль я не пытался, ведь мы в редакции *CGW/RE* не устраиваем разрушающего тестирования.

Педали тормоза и газа расположены на широкой подставке, на которой спокойно помещаются пятки игрока, надежно прижимая ее к полу (гениально!). Жаль, что фирма забыла о прикуривателе. Впрочем, для него понадобился бы отдельный блок питания, ведь сам руль *Formula GP* питается от USB-порта компьютера.

На руле находятся четыре круглые кнопки общего назначения, а на рулевой колонке – два рычажка для переключения скоростей или включения сигналов поворота. Кнопки на руле показались мне мелковатыми и не очень удобными по форме – трудновато будет нащупать в азарте игры.

«Баранка» поворачивается от упора до упора на 190°, но из-за двух небольших мертвых зон по краям реальный поворот получается всего 180°. Чтобы повернуть руль до конца, нужно приложить значительное усилие, довольно приятное для рук.

Педали поставлены, как мне показалось, чуть уже, чем следовало – слишком легко попасть ногой одновременно на тормоз и на газ, введя компьютер в задумчивость. Нажимаются они чрезмерно мягко и равномерно: мне так не хватало жесткого ощущения сопротивления от поршня, сжимающего холодную тормозную жидкость.

Операционная система не распознает руль, пока не установишь фирменные драйверы *Logitech* с прилагаемого диска. Вместе с драйверами сразу инсталлируется удобная программа Profiler для загрузки профилей (готовых настроек) для разных игр. Если твой компьютер подключен к Интернету, ты сможешь автоматически загружать свежие драйверы и профили с Web-узла Logitech.

Мне очень понравилась анимированная процедура установки, калибровки и тестирования – она наглядно показывает последовательность действий, которые нужно проделать.

Руль работал очень точно, но, к сожалению, на резкие повороты датчики реагировали замедленно, словно увесистый шарик на резинке. В результате автомобиль слушался управления не так чутко, как хотелось бы. Люфта (то есть свободного хода) у руля нет, это плюс. И у педалей тоже нет – это минус.

А ведь в настоящем автомобиле, особенно без гидроусилителя тормозов, сначала педаль идет легко и не срабатывает, и лишь потом ее ход ощутимо затрудняется и становится вязким.

В комплекте с рулем идет набор из шести простеньких игр: *Blackhawk Striker, Blasterball 2, Men In Black II CROSSFIRE, SabreWing 2, Ricochet Xtreme* и *Space Rocks*. Прилагается также Интернет-служба *GameSpy Arcade* и программа *Roger Wilco* (по имени главного героя космических приключений у фирмы Sierra) для чата через сеть.

Играть за рулем *Logitech WingMan Formula GP* было приятно, хотя, честно признаюсь, у меня поначалу глаза лезли на лоб от мелькания ярко-желтых резиновых вставок. И еще: важно не забыть правильно определить местоположение педалей под столом.

Мы порекомендуем комплект *Formula GP* в качестве подарка ко дню рождения (Новому году, Первому апреля и Восьмому марта) для не очень крупных по размерам игроков.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Logitech** URL: **www.logitech.com** ГДЕ КУПИТЬ: **USN Computers** URL: **www.usn.ru** ТЕЛ.: **(095)775-8202** ЦЕНА: **$50**

Иван Рогожкин



Компактный руль *Logitech WingMan Formula GP* точно передает повороты.

SAITEK R100 USB SPORTS WHEEL

Минимизированный «бублик» и детские педальки.

2 Что бы ни говорили рекламные проспекты, комплект *Saitek R100 USB Sports Wheel,* состоящий из руля и педалей, предназначается для начинающих игроков.

Сначала о функциональных возможностях. R100 удобно подключается к компьютеру через USB-интерфейс, от которого и питается, так что отдельный сетевой адаптер не нужен. Не требуются и специальные драйверы – достаточно тех, что есть к комплекте Windows. Однако многих геймеров может огорчить узкий сектор поворота руля (не более 150°) и малое число кнопок (всего лишь две!), что даже для простейшей модели непозволительная скромность. Отдельно отмечу подрулевые рычаги для переключения скоростей, которые выглядят весьма элегантно и удобны в обращении. Хотя на первый взгляд кажется, что эти «крылышки» принадлежат хрупкому созданию, и их легко сломать в моменты эмоционального всплеска, обгоняя соперника за соперником.

Современный и стильный дизайн руля радует, но не отличается особыми изысками. Эдакая рабочая штуковина для запоминающегося отдыха за монитором с накручиванием кругов в современном автосимуляторе.

Saitek R100 USB Sports Wheel – руль для маленьких.

После вскрытия тары у меня возникло чувство, что конструкторы руля и педалей пытались максимально осложнить жизнь геймеру, решившемуся обзавестись модным «девайсом». Я никак не подозревал, что установка руля на «рабочее место» может стать такой большой проблемой. А суть ее в том, что руль крепится к столу при помощи винтового зажима, который захватывает лишь широкую тонкую доску, а на узком крае стола не держится.

Пришвартовав руль к столу и установив поудобнее педали на пол, я принялся за прохождение *Need For Speed* (к счастью, система Windows XP распознала руль без проблем). И, как оказалось, карьера гонщика закончилась для меня молниеносно, хотя «клавиатурный» водила из меня очень даже и ничего.

Признаюсь, провалился я из-за нескольких вещей, например, неудобных педалей. Как и руль, педали не оборудованы присосками, и даже на ковровом покрытии они то и дело норовили ускользнуть из-под ног. Люфта у руля не обнаружилось, так что управлять им можно довольно точно. Однако скорость реакции оказалась ограниченной: встроенные в руль датчики на резкие повороты «баранки» реагировали медленно, как я ни старался, и автомобиль меня плохо слушался. Именно поэтому я готов утверждать, что накручивать круги в гонках намного удобнее с клавиатуры, которая мгновенно реагирует на резкие повороты.

Настало время подвести итог. Что же получилось у конструкторов *Saitek R100*? Получилось устройство, которому, несомненно, будут рады юные почитатели компьютерных игр в возрасте от трех до десяти, а также вальяжные взрослые игроки. А нам, закаленным симуляторщикам, привыкшим к быстрой езде, придется продолжить поиски комплекта, который будет удовлетворять всем нашим изысканным требованиям.

Для рачительных и непритязательных геймеров отмечу, что в семействе рулей от Saitek имеется недорогая модель с индексом *R80*, которая лишена педалей, но в целом повторят руль из комплекта *R100* и имеет дополнительные аналоговые регуляторы. Самое главное, *R80* не опустошит ваш кошелек, так как в среднем по Москве она стоит $40.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Saitek** URL: **www.saitek.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **«НПФ Игалакс»** URL: **www.igalax.ru**
ТЕЛ.: **(095)488-2474** ЦЕНА: **$55**

Алексей Морозов



SAITEK R220 DIGITAL SPORTS WHEEL



***Saitek R220 Digital Sports Wheel* – хороший набор для начинающего спортивного гонщика.**

Жми на педали, чтобы тебя не догнали!

Есть люди, которые не могут спокойно слышать такие слова, как ралли, Формула-1, гонки… Знаменитый Колин МакРей для них – это идол, на которого следует молиться днем и ночью. Увидев где-то слова *Need for Speed* или аббревиатуру типа *GT* или *4x4*, они загораются огнем фанатизма. Кто это? Наверняка у вас есть пара таких приятелей. Это фанаты автомобильных гонок, на чьих мониторах отображаются не далекие космические колонии или поля сражений, а бесконечные круговые треки различных Формул или бездорожье раллийных трасс. Им всегда интересно узнать о новых средствах управления виртуальными машинами, и комплект *Saitek R220 Digital Sports Wheel* задумывался именно для них.





Этот игровой набор состоит из руля и педалей, копирующих дизайн элементов гоночных машин. На руле расположены шесть элементов управления: по две кнопки под большие пальцы с каждой стороны и два рычага для нажатия средними или безымянными. Есть специальные резиновые вставки, не позволяющие «баранке» вырываться из цепких рук гонщика даже во время самых крутых виражей.

Впечатления от комплекта – самые приятные. Этому способствует простота подключения через USB-порт и то, что не приходится устанавливать драйверы и какое-либо дополнительное программное обеспечение. Калибровка также не требуется. Руль крепится к столу удобной струбциной, а широко расставленные педали тормоза и газа, как и положено, дают разные ощущения при нажатии, причем педаль тормоза имеет некоторый холостой ход.

С настройкой управления в играх у нас проблем не возникало. Руль был сразу же обнаружен и (после назначения клавиш и рычагов) можно было начинать завоевывать призовые места, чтобы, стоя на верхней ступени пьедестала, обливаться шампанским после успешного заезда.

Однако по ходу жарких гонок выяснилось, что не все так гладко, как казалось сначала. Педали сделаны не слишком удачно – порой скользят по ковру, их нужно во что-то упирать. Руль тоже имеет сомнительное достоинство – угол поворота всего 180°. Это постоянно сказывается на больших скоростях и сложных поворотах. Однако все эти недостатки теряются перед одним важным достоинством: *R220* более адекватно передает резкие повороты, чем другие рули. Со многими конкурентами (особенно недорогими) возникает ощущение, что вместо металлической оси «баранка» надета на резиновую палку – дернешь резко, а колеса машины поворачиваются плавно, неспешно, из-за чего быстрые и эффектные маневры сделать невозможно.

Я считаю, что *Saitek R220 Digital Sports Wheel* придется по душе даже матерому виртуальному Шумахеру или МакРею. А после успешной тренировки придет время для пересадки на более совершенный болид!

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Saitek** URL: **www.saitek.ru**
ГДЕ КУПИТЬ: **«НПФ Игалакс»** URL: **www.igalax.ru**
ТЕЛ.: **(095)488-2474** ЦЕНА: **$84**

Сергей Никитин

Законы физики больше не действуют!

4 Руль *Saitek R440* выглядит скромно и довольно неброско. Частично спасают положение яркие кнопки и четыре светодиода, которые своим миганием показывают силу тактильной обратной связи (уж не знаю, насколько достоверно) и отвлекают от вида самого устройства. Размером «баранка» существенно уступает своим прототипам – настоящим рулевым колесам. Но в этом есть и свои плюсы: аппарат не займет много места на тесном геймерском столе.

Рулевой механизм очень удобно крепится на столе с помощью съемной струбцины, так что при желании можно играть на диване, зажав рулевую колонку между коленями (если позволит кабель). Руки при игре не скользят благодаря прорезиненным вставкам. Также меня очень обрадовали педали. Для моих ног 43-го размера они расположены

SAITEK R440 FORCE FEEDBACK WHEEL



Педали набора *Saitek R440* устойчиво стоят на полу.

ВЕРДИКТ ★★★½☆

очень удобно и, благодаря специальной подставке, не скользят по полу. Но и у педалей есть свои недостатки – нажимаются они очень легко, и нога буквально проваливается.

Подключается штурвал через USB-порт, но сначала необходимо установить драйверы с прилагаемого диска. Питается же аппарат от сетевого блока, который поставляется в комплекте. Кстати, «баранка» укомплектована всем необходимым, но без излишеств.

Держать руль довольно удобно, особенно если не приходится нажимать на расположенные на нем кнопки. Последние находятся слишком близко друг от друга, и, не отвлекаясь от дороги, ты рискуешь попасть не на ту. От упора до упора штурвал поворачивается на 180°, так что призовые места на ралли тебя не ждут, а вот за первенство *F1* ты сможешь побороться.

Силовая обратная связь, так расхваливаемая разработчиками на официальном Web-узле Saitek, мне показалась весьма и весьма условной. Отдача при езде по кочкам и при столкновении с другими авто на огромной скорости оказалась примерно одинаковой. Я почувствовал себя в далеком будущем, где законы физики уже не действуют. И еще: машина зачастую реагировала на мои манипуляции с солидным опозданием. Быстрое движение руля не всегда хорошо передавалось. Иногда, именно в тот момент, когда нужно резко повернуть, машина шла плавно, совершенно не слушаясь руля.

В принципе штурвал неплох, но он не выполняет двух своих важнейших функций: не создает правдоподобного ощущения, что находишься в кабине реального автомобиля, и не радует глаз в редкие минуты отдыха геймера от непрерывной гонки по виртуальным дорогам. Рекомендуем модель *R440* спокойным водителям для неспешных поездок на виртуальных автомобилях.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Saitek** URL: **www.saitek.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **«НПФ Игалакс»** URL: **www.igalax.ru** ТЕЛ.: **(095)488-2474** ЦЕНА: **$120**



Руль *Maxxtro STR-FFB* украшен пятнадцатью кнопками.

MAXXTRO STR-FFB USB

ВЕРДИКТ ★★★★★

Жми кнопку, Макс!

О тех, кто не чувствует дорогу, мы сейчас даже не будем говорить – карьера виртуального Шумахера или МакРея им не грозит. Также речи не будет и о тех, кто ее уже чувствует. А поговорим мы о тех, кто пока еще только мечтает о том, чтобы, сидя за реальным рулем виртуальной машины, ощущать, как поверхность дороги изменилась и как «баранка» рвется из рук на крутом вираже. Их мечта сбудется с покупкой комплекта *STR-FFB Racing Wheel* от компании Maxxtro, состоящего из руля и педалей.

Педали, расположенные на небольшой нескользящей подставке, имеют некоторый холостой ход, что делает управление машиной более реалистичным. Однако педали расположены слишком близко друг к другу, из-за чего иногда нажимаешь на обе сразу. Правда, к такому расположению привыкаешь быстро, и в дальнейшем ошибки практически исключены.

Руль заслуживает гораздо большего внимания. Не будучи очень большим по размеру (диаметр 24 см) и броским на вид, он оснащен двумя рычагами на рулевой колонке и четырнадцатью программируемыми кнопками. Все они расположены так, что позволяют легко дотянуться пальцами, не отвлекаясь от управления. Мне очень понравился большой угол поворота – 250°! Входить с таким рулем в резкий поворот – одно удовольствие. Радует и хорошее крепление в виде струбцины, специальное резиновое покрытие руля, которое не дает скользить ладоням, легкость установки (подключение через USB-порт) и автоматическая калибровка. Подключил и играй, не нужно ничего настраивать.

Но даже такие впечатляющие возможности не дадут полностью почувствовать дорогу, для этого нужно что-то еще. И это что-то в нашем руле присутствует в полном объеме. Это – технология силовой обратной связи Immersion TouchSense. Прошу любить и жаловать. В играх, рассчитанных на эту технологию, а это большинство современных гонок, вы получите массу особых ощущений. Вы почувствуете, как машина съезжает с гладкого асфальта на гравий или проселочную дорогу, изрытую ямами. Вы увидите, что происходит с рулем во время столкновения машин и когда вы, не справившись с управлением, врезаетесь в бордюр на повороте. Виртуальные гонки становятся еще более увлекательными и реалистичными.

К сожалению, устройств без недостатков не бывает. У данного комплекта недостатков два: чрезмерно скромный внешний вид и то, что драйверы не рассчитаны на операционную систему Windows XP. Будем надеяться, что программисты компании Maxxtro скоро решат эту проблему.

Георгий Полищук

А в остальном все хорошо, *Maxxtro STR-FFB* – наш **«Выбор редакции»**. Если вы мечтаете о карьере виртуального водителя, то этот руль сможет стать очередной ступенькой к вашей мечте. А технология Immersion Touch-Sense сделает ее еще более реальной.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Maxxtro** URL: **www.maxxtro.ru**
ГДЕ КУПИТЬ: **«Си-Трейд»** URL: **www.c-trade.ru**
ТЕЛ.: **(095)113-4933** ЦЕНА: **$75**

Сергей Никитин



Thrustmaster F1 **имитирует руль Ferrari.**

THRUSTMASTER F1 FORCE FEEDBACK

ВЕРДИКТ 

Посвящение в гонщики.

6 Не думайте, практичные и рациональные геймеры, что эти разноцветные кнопочки на руле *Thrustmaster F1* – простая дань моде. Да, по дизайну руль скопирован с одной из гоночных моделей Ferrari, и для начинающего гонщика он служит пропуском в мир профессионалов.

Мы живем в век вычислительных машин, искусственного интеллекта и сверхзвуковых скоростей, но человеческая сущность мало изменилась с тех времен, когда после удачной охоты мы устраивали ритуальные пляски вокруг костра. Судите сами: выпускники бизнес-школы надевают мантии и смешные квадратные шапочки с кисточками; будущие доктора дают клятву Гиппократа; военнослужащие принимают присягу (я не говорю уже о Президенте); молодожены надевают кольца; чемпионы забираются на пьедестал... Думаю, вы сами можете продолжить перечень ритуалов.

Хотим мы или нет, но ритуалы играют в нашей жизни огромную роль. И если вы намерены стать настоящим компьютерным гонщиком, вам просто необходим комплект *Thrustmaster F1 Force Feedback*.

По сравнению со всеми остальными рулевыми комплектами, рассмотренными в данном обзоре, *Thrustmaster F1* самый большой и увесистый. Более того, в нем много металлических элементов. Так, обе педали и облицовка площадки под ногами игрока сделаны из алюминиевого сплава. Рычаги переключения скоростей на рулевой колонке также металлические, но малые рычаги тормоза и газа (тоже находятся под рулем) – пластмассовые, покрытые слоем металла.

Рулевой механизм крепится к столу присосками и струбцинами, так что проблем с устойчивостью не возникает. Блок педалей сконструирован таким образом, что игрок всем весом своих ног прижимает его к полу. Педали разнесены достаточно широко и нажимаются, как и положено, с разными усилиями и ощущениями.

На лакированном руле с резиновыми боковинами расположены восьмипозиционный переключатель обзора и девять кнопок, из которых одна предназначена для включения/отключения режима центровки (он отображается цветом светодиода в центре руля). Напомню, что в рулях с силовой обратной связью обычно нет пружины, возвращающей «баранку» в начальное положение – для этого используются встроенные двигатели.

Программа Thrustmapper 3.12, прилагавшаяся к протестированному нами рулю, создала в системе виртуальную мышь и виртуальную клавиатуру. В меню Thrustmapper мы нашли множество готовых настроек для различных популярных игр. Однако программа оказалась слишком «развесистой»: она отображает настройки для всех без исключения выпускаемых Thrustmaster игровых устройств, не только рулей, но и многочисленных геймпадов с джойстиками. Хотелось бы иметь возможность скрыть те функции, которые не относятся к используемому рулю.

Руль *F1* имеет сектор поворота около 260° – больше, чем все остальные описанные в этом обзоре устройства. При повороте колесо жужжит и, если включена центровка, создает приятное для затекших рук сопротивление. Педали действуют очень правдоподобно, хотя тормоз, на мой взгляд, должен иметь больший холостой ход.

На резкие повороты «баранки» датчики руля реагировали очень интересно: в первые мгновения (несколько сотых секунды) сообщали компьютеру о начале плавного поворота, но потом очень быстро догоняли «баранку». Такой алгоритм, с одной стороны, бережет шины от проскальзывания и потери управления, но, с другой стороны, позволяет совершать неожиданные крутые маневры. Как вы, наверное, уже догадались, мы получили кучу удовольствия от игры за рулем *F1*.

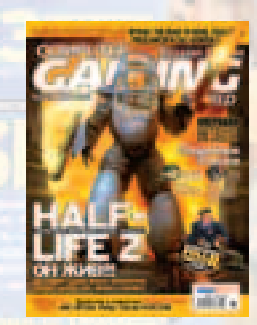
Система силовой обратной связи на *F1*, как и на других рулях, сама по себе работает довольно невыразительно. Но в некоторых играх она очень удачно помогает ощутить моменты выхода колеса на обочину. Металлические рычаги переключения скоростей на руле щелкают так громко, что ночью можно разбудить всех домашних. Памятуя о немалой цене набора, мы ожидали найти в комплекте пару-тройку игр, но, увы, наши надежды не оправдались. Однако у настоящего виртуального гонщика, как мы полагаем, полка и так ломится от всяческих симуляторов. Мы награждаем руль *Thrustmaster* F1 титулом **«Выбор редакции»** и рекомендуем его истинным любителям компьютерных гонок.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Thrustmaster** URL: **www.thrustmaster.ru**
ГДЕ КУПИТЬ: **USN Computers** URL: **www.usn.ru**
ТЕЛ.: **(095)775-8202** ЦЕНА: **$163**

Иван Рогожкин



ПОДРОБНЕЕ НА СТР. 127











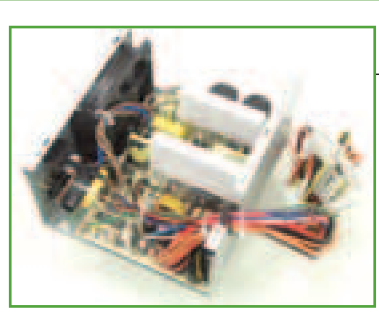




Сделай сам:
Преодолеваем три гигагерца

Если вы захотите собрать быстрейший персональный компьютер для игр, вам нужно будет особо позаботиться об охлаждении процессора и системной платы. Иван Рогожкин

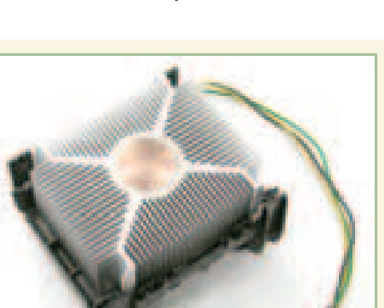
Словно альпинисты, взбирающиеся все выше и выше, игроманы наращивают производительность своих машин. Мощные процессоры потребляют настолько много электроэнергии, что для них требуется по-особому собирать систему. В этой статье мы расскажем и наглядно покажем, как это сделать.



ПРАВИЛО №1

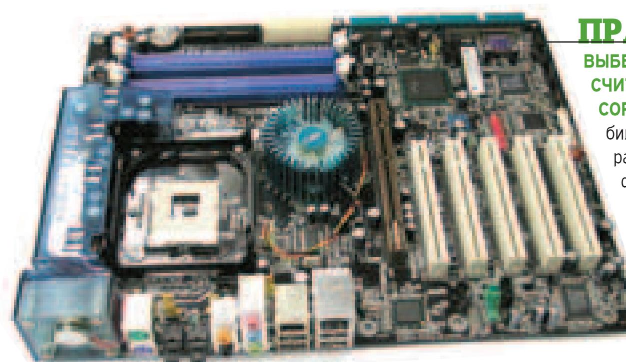
ОБЗАВЕДИТЕСЬ ХОРОШИМ БЛОКОМ ПИТАНИЯ. Выбирайте блок мощностью не менее 300 Вт, рассчитанный на процессоры Pentium 4, т. е. имеющий дополнительный четырехконтактный квадратный разъем для подачи +12 В на стабилизатор напряжения ядра процессора. Такие блоки называются ATX +12V. Не забывайте, что помимо быстрого процессора в вашем компьютере должен быть установлен мощный графический адаптер, который тоже потребляет много энергии.

Проследите, чтобы блок питания имел тихий внутренний вентилятор на подшипниках качения (ball bearing), а не скольжения (sleeve bearing). В подшипнике скольжения через пару лет работы может застыть смазка, в результате чего крыльчатка остановится и компьютер сгорит.



ПРАВИЛО №2

ИСПОЛЬЗУЙТЕ МОЩНЫЙ РАДИАТОР С МЕДНЫМ ОСНОВАНИЕМ. Алюминий хуже, чем медь, проводит тепло, поэтому чисто алюминиевый радиатор может не справиться с охлаждением процессора. Лучше всего воспользоваться радиатором, который Intel поставляет вместе с Pentium 4. Для этого нужно купить коробочную версию процессора. Если вы будете приобретать вентилятор отдельно, позаботьтесь о том, чтобы он опять-таки имел подшипник качения и не был слишком шумным, т. е. чтобы паспортный уровень шума не превышал 32 дБ. Если уровень шума не указан, справьтесь о скорости вращения лопастей – она не должна превышать 4 тыс. об./мин.



ПРАВИЛО №3

ВЫБЕРИТЕ СИСТЕМНУЮ ПЛАТУ, РАССЧИТАННУЮ НА МОЩНЫЙ ПРОЦЕССОР. Особое внимание обратите на стабилизатор напряжения ядра процессора. Во-первых, он должен быть трехфазным, т. е. вокруг процессорного гнезда должны иметься три катушки из толстого медного провода на ферритовых кольцах и три пары мощных ключевых транзисторов. Во-вторых, ключевые транзисторы должны хорошо охлаждаться специальными радиаторами или потоком воздуха.

Мы воспользовались системной платой ABIT IC7 MAX3 (см. фото). Обратите внимание на отдельный вентилятор (слева), который прогоняет воздух через стабилизатор напряжения ядра процессора. Воздушный канал замыкается кожухом из голубой пластмассы.





ШАГ №1

УСТАНОВИТЕ ПРОЦЕССОР. Поднимите рычаг процессорного гнезда и вставьте новенький Pentium 4 на 3,2 ГГц в гнездо, соблюдая правильную ориентацию. Ключ на процессоре (треугольная золотая метка) должен оказаться рядом с рычагом и соответствующим ключом на гнезде.

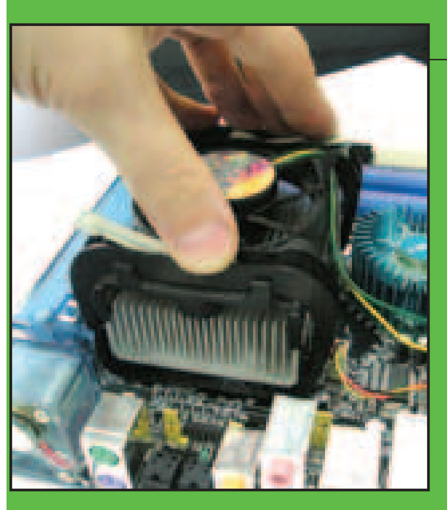
ШАГ №2

НАНЕСИТЕ ТЕРМОПАСТУ НА КРЫШКУ ПРОЦЕССОРА И РАСПРЕДЕЛИТЕ ЕЕ РАВНОМЕРНЫМ ТОНКИМ СЛОЕМ. В коробки с процессорами обычно вкладывается шприц с термопастой. Иногда производитель наносит ее на основание радиатора сам, от сборщика требуется лишь снять слой защитной пленки.



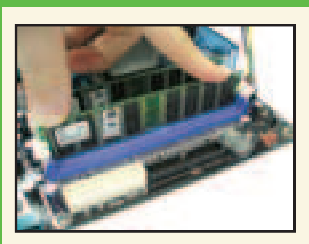
ШАГ №3

УСТАНОВИТЕ РАДИАТОР. Аккуратно вставьте радиатор в пластмассовую корзину вокруг процессора. Пошевелите ребристую металлическую конструкцию влево-вправо с тем, чтобы термопаста лучше распределилась по основанию радиатора. Убедитесь в том, что зубчатые защелки радиатора попали в U-образные впадины на направляющих корзинах.



ШАГ №4

ЗАФИКСИРУЙТЕ РАДИАТОР. Надавите сверху для того, чтобы защелки зацепились за прямоугольные вырезы внутри направляющих. Затем медленно и аккуратно закройте оба пластмассовых рычага (одновременно!), чтобы плотно прижать радиатор к крышке процессора. Не смущайтесь тем, что плата немного прогнется: она на это рассчитана.

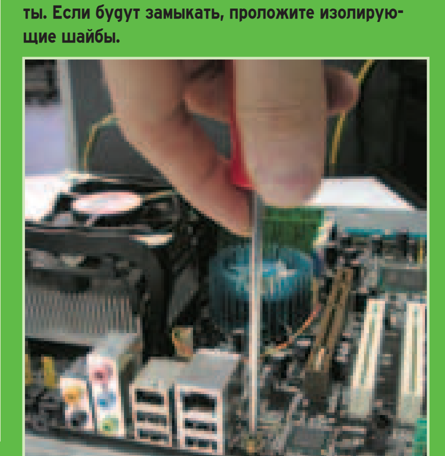


ШАГ №6

ВСТАВЬТЕ МОДУЛИ ПАМЯТИ В DIMM-ГНЕЗДА. Если используется двухканальный чипсет (как в нашем случае), убедитесь в том, что модули установлены в гнезда разных каналов. Это нужно для того, чтобы процессор мог одновременно обращаться к обоим модулям памяти, повышая скорость работы компьютера. Ориентируйтесь по цветам гнезд. При необходимости сверьтесь с документацией на системную плату.

ШАГ №7

ЗАКРЕПИТЕ ПЛАТУ НА МЕТАЛЛИЧЕСКОМ ПОДДОНЕ КОРПУСА. Воспользуйтесь винтами из комплекта корпуса. Проследите, чтобы головки винтов не замыкали дорожек на поверхности платы. Если будут замыкать, проложите изолирующие шайбы.





ШАГ №5

ПОДКЛЮЧИТЕ ВЕНТИЛЯТОР. Вставьте трехконтактное гнездо процессорного вентилятора в разъем CPU Fan (на некоторых платах Fan 1). Согните и проложите провода так, чтобы они не могли случайно попасть в крыльчатку и остановить лопасти вентилятора.

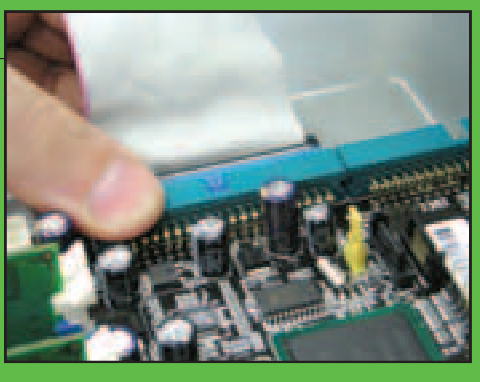


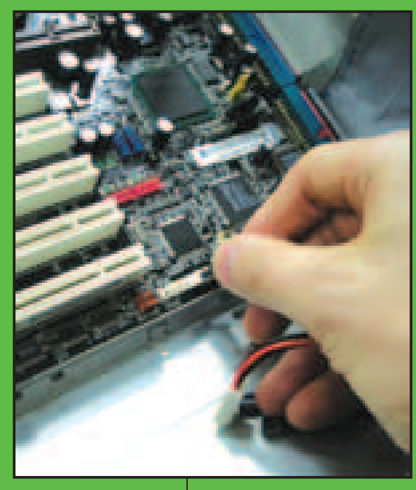
ШАГ №8

УСТАНОВИТЕ ЭКРАН ИЗ КОМПЛЕКТА ПЛАТЫ В ОТВЕРСТИЕ В КОРПУСЕ. Перед этим вам, скорее всего, понадобится снять стандартный экран, выкрутив один или два винта. В принципе, можно обойтись без экрана, но тогда разъемы на задней панели системного блока окажутся не подписаны, и охлаждение системы ухудшится.

ШАГ №9

ПОДКЛЮЧИТЕ ЛЕНТОЧНЫЕ КАБЕЛИ. Установите накопители на жестких дисках, CD-ROM и дискетах в корпус и соедините их с системной платой ленточными кабелями (*подробнее см. CGW/RE, июнь 2002 г. стр. 90*). Не забудьте правильно установить перемычки Master/Slave на накопителях. Возможно, вы захотите воспользоваться новым интерфейсом Serial ATA, тогда вам вместо жестких дисков IDE понадобятся диски Serial ATA. Если предполагается перевозить компьютер, закрепите разъемы кабелей в гнездах с помощью жидкой пластмассы.









ШАГ №10

ПОДСОЕДИНИТЕ КАБЕЛИ ПИТАНИЯ. Постарайтесь проложить их так, чтобы они не попали в лопасти процессорного и системного вентиляторов и не загораживали воздушный поток. Аккуратно соберите кабели в жгуты и подвяжите кусочками изолированного провода.



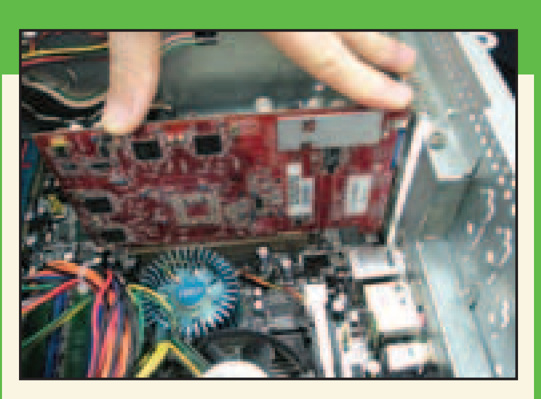
ШАГ №11

ПОДСОЕДИНИТЕ КНОПКИ И СВЕТОДИОДЫ ПЕРЕДНЕЙ ПАНЕЛИ К СИСТЕМНОЙ ПЛАТЕ. Сверившись с описанием системной платы, подключите к позолоченным контактам разъемы сигнальных светодиодов и кнопок, расположенных на передней панели корпуса. Если впоследствии на включенном компьютере светодиоды не будут зажигаться, поменяйте полярность контактов на разъемах.



ШАГ №12

ВСТАВЬТЕ ПОДДОН В КОРПУС. Будьте внимательны, совмещая разъемы на системной плате с пазами в металлическом экране. В некоторых корпусах удобнее сначала надеть экран на разъемы системной платы и лишь потом вставлять их вместе в корпус. Закрепите поддон винтами.

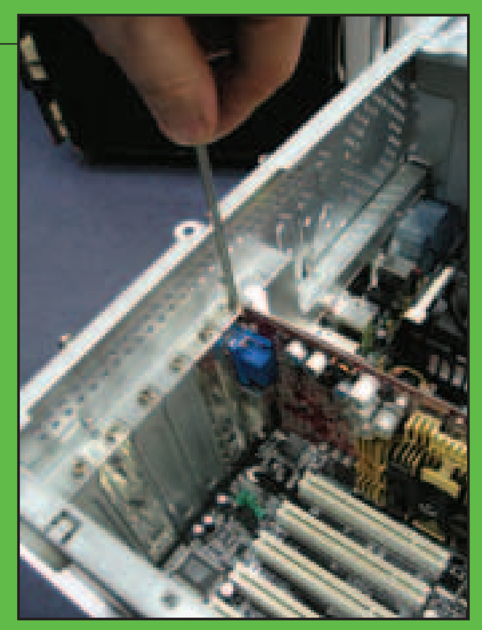


ШАГ №13

УСТАНОВИТЕ ГРАФИЧЕСКУЮ ПЛАТУ. Аккуратно совместите ножевой разъем на краю платы с гнездом AGP и решительным движением вставьте плату в гнездо до упора. В некоторых платах потребуется зафиксировать пластмассовую защелку, удерживающую графическую плату в гнезде.

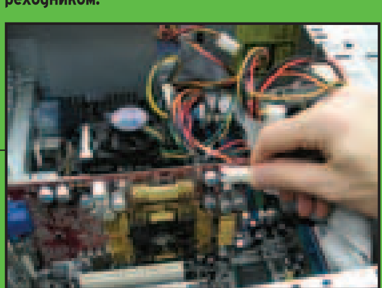
ШАГ №14

ЗАКРЕПИТЕ СКОБУ ГРАФИЧЕСКОЙ ПЛАТЫ ВИНТОМ. Установите, если нужно, и другие платы (например, звуковую и модемную). Сверьтесь с документацией и при необходимости измените положение перемычек на системной плате.



ШАГ №15

СОЕДИНИТЕ ГРАФИЧЕСКУЮ ПЛАТУ С ИСТОЧНИКОМ ПИТАНИЯ. Поищите на 3D-акселераторе дополнительный разъем питания и, если таковой имеется, соедините его с блоком питания. Если на кабеле блока питания нужного разъема не найдется, воспользуйтесь переходником.



ПОЗДРАВЛЯЕМ! СЛОВНО АЛЬПИНИСТ НА ВЫСОТНОМ ПЕРЕВАЛЕ, ВЫ ПРЕОДОЛЕЛИ 3-ГГЦ ПОРОГ НА ПУТИ К ПОТРЯСАЮЩИМ КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ!

ШАГ №16

НАСТРОЙТЕ ПРОГРАММУ BIOS КОМПЬЮТЕРА. Включите компьютер и сразу же после звукового сигнала нажмите на кнопку <Del>. Попав в меню BIOS Setup, войдите в пункт Frequency settings (или похожий) и убедитесь в том, что системная плата правильно определила частоту процессора. При необходимости задайте требуемую частоту вручную. Теперь вы можете устанавливать операционную систему. Не забудьте после этого установить драйверы чипсета и звуковой микросхемы, находящейся на системной плате.

Новости

Филипп Кузьмин

Цифровая мыльница от Canon.

В далеком голландском городе Амстелвеене 12 сентября сего года компания Canon представила свое новое творение – маленькую и стильную фотокамеру *Digital IXUS i ($450)*. Эта штуковина отличается от остальных цифровых фотокамер Canon небогатыми функциональными возможностями и... веселым нравом. По крайней мере, так считают сотрудники Canon, представляющие новинку как игрушку или модный аксессуар для эстетов. Последние же оценят разнообразные варианты окраски стильного металлического корпуса: на выбор предлагаются жемчужный, бронзовый, «серебро с платиной» и черный цвета. При габаритах 90x47x19 мм аппаратик весит всего 100 г.



Canon Digital IXUS i: выбирай под цвет ботинок.

Максимальный размер изображения, создаваемого четырехмегапиксельной ПЗС-матрицей, 2272x1704 точки. Кроме неподвижных кадров, можно снимать видеоряд со звуком и разрешением 320x240 точек продолжительностью до 3 мин при скорости в 15 кадр./с, а также делать голосовые комментарии длительностью до 60 с. Для любителей разглядывать букашек камера может фокусироваться на расстоянии всего 3 см. Помимо всего прочего новинка от Canon умеет снижать эффект «красных глаз» и регулировать мощность вспышки. Питается *IXUS* i от ионно-литиевого аккумулятора; снимки, звуковые записи и видеофрагменты сохраняются на карточке памяти *Secure Digital*.

Камера подключается к компьютеру через USB-порт. Как и некоторые другие фотоаппараты Canon, она позволяет печатать фотографии без компьютера на принтерах, совместимых с технологией PictBridge.

Одновременно с новинкой представлен аксессуар для нее – водонепроницаемый корпус для подводной съемки, правда, в преддверии зимнего сезона это не очень актуально.

Сделай сам: Домашний кинотеатр

Известно, что домашний кинотеатр – вещь дорогая. Но существует реальная возможность самим создать дома волшебную атмосферу кинематографа. **Иван Рогожкин**

Согласитесь, читатель, что щелкать пультом, сидя перед телевизором, привычно и банально, а замереть перед экраном во всю стену, погрузившись в захватывающее действо, – настоящий праздник. Именно поэтому мы настойчиво рекомендуем вам обзавестись мультимедийным проектором. Конечно, домашний кинотеатр с использованием имеющегося телевизора или компьютерного монитора обойдется гораздо дешевле, но проектор даст совсем иное ощущение. Разница здесь примерно такая же, как посмотреть программу «Клуб кинопутешественников» или же по-настоящему съездить в экзотическую страну.

ПРАВИЛО №1

ПОТРЕБУЕТСЯ НАКОПИТЕЛЬ НА DVD. Для наших скромных целей подойдет практически любой внутренний компьютерный дисковод DVD-ROM. Только необходимо учитывать, что изделия известных марок (*Sony, Samsung, Hitachi* и т. д.) имеют зональную защиту, т. е. привязаны к дискам DVD-Video, предназначенным для нашей географической зоны. (Текущую зону для такого дисковода можно менять пять раз, т. е. вы сможете переехать в США, потом в Японию, затем переместиться в Германию и оттуда – прямиком в Новую Гвинею.)

Как вы понимаете, крупные фирмы не хотят портить свою репутацию в западной индустрии развлечений, которая свято относится к авторскому праву. Малоизвестные производители (вроде *Pic-Pak Enterprises*) не столь щепетильны и, как результат, их дисководы «всезонные», т. е. воспроизводят диски для любых зон. Однако накопители малоизвестных фирм могут оказаться не очень надежными в работе и не столь качественными, как их именитые собратья.

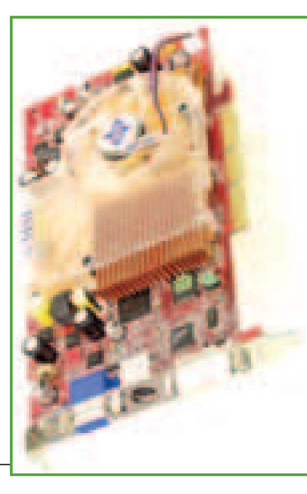
ПРАВИЛО №2

ПРОЕКТОР ВМЕСТО МОНИТОРА. Мы рекомендуем следующие модели мультимедиа-проекторов: *Epson PowerLite S1, Hitachi CP-X385, InFocus X1, LG RL-JA20, Panasonic PT-AE200E, Philips LC6231, Sanyo PLV-Z1, Sharp DT-200 Theago, Sony VPL-HS2 Cineza, Toshiba TLP-MT7*. В принципе, для домашнего кинотеатра можно использовать любой проектор, но желательно, чтобы он был выполнен по технологии LCD или LCOS, а не DLP. Дело в том, что последняя отличается повышенным мерцанием, которое утомляет зрителя на долгом киносеансе.

Проследите, чтобы соотношение числа точек по горизонтали и вертикали было близко к кинематографическому (16:9), а не к компьютерному (4:3 или 5:4). Иначе при показе широкоэкранных фильмов сверху и снизу экрана будут оставаться черные полосы. Впрочем, если вам нравятся компьютерные игры во всю стену, тогда лучше остановиться на проекторе с соотношением сторон 4:3 или 5:4, т. е. с разрешением 800x600, 1024x768 или 1280x1024.

Выбирайте проектор с малым уровнем акустического шума – не более 34 дБ. Для иллюстрации этой статьи мы взяли мощный проектор *3M MP8795* со световым потоком 4500 ANSI-люмен, который можно смотреть даже при дневном освещении.





ПРАВИЛО №3

ЗВУК – ЭТО ОЧЕНЬ ВАЖНО. Мы не советуем использовать в домашнем кинотеатре компьютерные колонки, за исключением тех, которым мы присвоили звание **«Выбор редакции»** (*см. CGW/RE, № 7/2003., С. 88*).

Рекомендуем приобрести хорошие шестиканальные акустические системы (учтите, что для них в машине должна быть шестиканальная звуковая плата) или подключиться к аудиоаппаратуре высокого класса.

В этой статье мы покажем, как построить домашний кинотеатр с использованием бытового стереокомплекса. Рекомендации по подсоединению и правильному размещению в комнате шестиканальных акустических систем вы найдете в инструкции к ним.

ПРАВИЛО №4

В ПРОЕКТОРЕ ДОЛЖЕН БЫТЬ VGA-ВЫХОД (RGB OUT). В противном случае вам понадобится графическая плата с двумя выходами (второй нужно будет ввести в режим дублирования) или специальный разветвитель VGA-сигнала. Желательно, чтобы плата имела аппаратные средства обработки сигнала в формате *MPEG-2* (именно этот формат используется на DVD-дисках), хотя бы схемы компенсации движения (Motion compensation).



ШАГ №1

ПОДКЛЮЧИ ПРОЕКТОР.
Отсоедините монитор от графической платы компьютера и вместо него подсоедините проектор (прилагаемым кабелем) к 15-контактному VGA-входу. Если проектор не оснащен VGA-разъемом, но имеет вход DVI, воспользуйтесь переходником VGA-DVI.



ШАГ №2

ПОДСОЕДИНИ МОНИТОР К ВЫХОДУ ПРОЕКТОРА RGB OUT. Пусть вас не смущает сквозная схема подключения: чтобы увидеть картинку на мониторе, не обязательно запускать проектор – достаточно лишь ввести его в ждущий режим, т. е. подсоединить к электросети и включить тумблер питания, если таковой имеется.

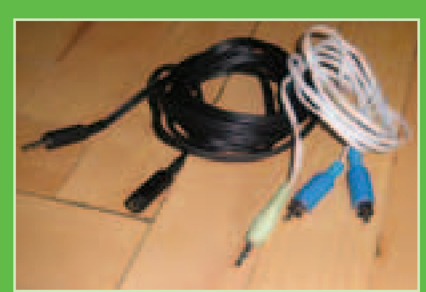


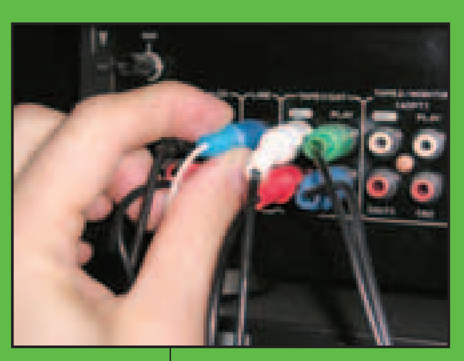
ШАГ №3

ДОБАВЬ БЕСПРОВОДНУЮ МЫШЬ. Если пульт ДУ, прилагаемый к проектору, имеет мини-джойстик для управления компьютерным курсором, вы сможете перемещаться по меню DVD-диска, не вставая с любимого кресла. Соедините проектор и компьютер USB-кабелем и позвольте операционной системе обнаружить USB-устройство и установить для него драйверы. Если вас волнует управление в любимых играх, учтите, что пульт ДУ не заменит мышь с ковриком, а лишь добавится к ним как альтернативное устройство.

ШАГ №4

ПОДБЕРИ ЗВУКОВОЙ КАБЕЛЬ. Вам понадобится экранированный кабель со штекером диаметром 1/8 дюйма с одной стороны и двумя RCA-разъемами («тюльпан») с другой. Чтобы определить длину кабеля, измерьте расстояние между компьютером и домашним стереокомплексом. При необходимости воспользуйтесь удлинителем. В случае использования шестиканальных акустических систем беспокоиться не о чем: все нужные кабели будут в комплекте.





ШАГ №5

ПОДСОЕДИНИ АУДИОКАБЕЛЬ К СТЕРЕОКОМПЛЕКСУ. Найдите на усилителе свободный линейный вход (Line In) или вход для тюнера (Tuner). Если впоследствии звук окажется слишком слабым, воспользуйтесь входом для проигрывателя виниловых пластинок (Phono). Если вы выбрали шестиканальные акустические системы, подсоединяйте их в соответствии с инструкцией.

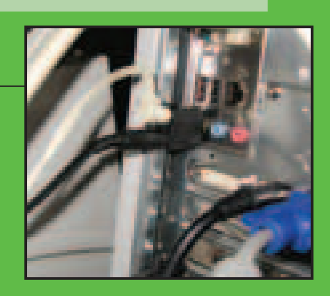
ШАГ №6

РАЗДВОЙ СИГНАЛ. Если вам не нравится идея каждый раз слушать звуковое сопровождение игр через домашний стереокомплекс, и вы захотели сохранить прежние компьютерные акустические системы, раздобудьте аудиоразветвитель.

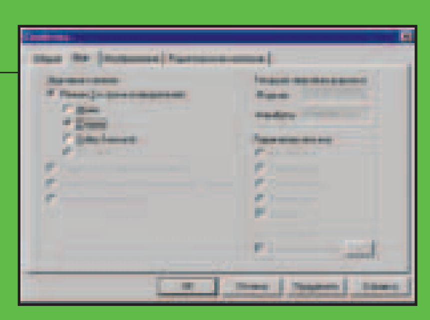


ШАГ №7

ПОДАЙ ЗВУК. Подсоедините второй конец аудиокабеля и компьютерные акустические системы к выходу звуковой платы (зеленое гнездо) через разветвитель. Проследите, чтобы все три штекера до упора вошли в гнезда.



ШАГ №8



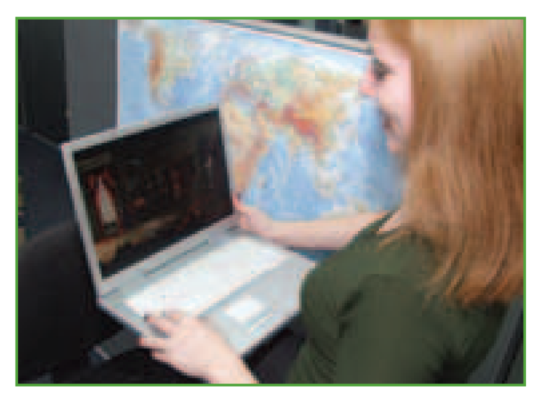
ПОДБЕРИ DVD-ПЛЕЙЕР. Вы можете воспользоваться утилитой DVD-плейера из комплекта графической платы, проигрывателем Windows Media из комплекта Windows или какой-либо другой программой, например *InterVideo WinDVD*. В настройках выберите режим «Стерео», если вы пользуетесь стереокомплексом, или Dolby Surround, если вы выбрали шестиканальные акустические системы. Убедитесь, что в свойствах звуковой платы (до них можно добраться через Панель управления) включено соответствующее число каналов.



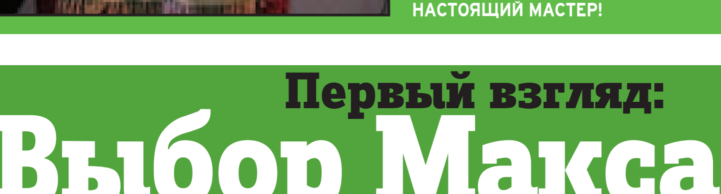
ШАГ №9

ОПРОБУЙ СИСТЕМУ! Надеемся, что все прошло нормально, и теперь вы можете наслаждаться кинофильмами во всю стену и захватывающими играми с монстрами в человеческий рост. Если обои в комнате неяркого оттенка, можно обойтись цветовыми настройками проектора. Если же обои яркие – придется повесить белый экран или же использовать потолок.

ПОЗДРАВЛЯЕМ – ВЫ СВОИМИ РУКАМИ СДЕЛАЛИ ШИКАРНЫЙ ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР! ВЫ – НАСТОЯЩИЙ МАСТЕР!



Ноутбук *MaxSelect* хорош для работы, игр и знакомства с девушками.



Первый взгляд: Выбор Макса

Играть можно везде, даже в ванной. Иван Рогожкин

Знаете, зачем на крупных фирмах сотрудникам выдают ноутбуки? Чтобы работать в будни, а в выходные брать компьютер домой поиграть. Фирма «Атлантик Компьютерс» привезла нам на тестирование один такой ноутбук *MaxSelect TravelBook M5Wide*. Но мы выяснили, что его можно вообще не возить на работу, а играть дома и в гостях у бабушки.

Выглядит ноутбук представительно и солидно, словно аккуратно отлитый слиток серебра. Жидкокристаллическая матрица с диагональю 15,2 дюйма имеет разрешение 1280x854. Если вы еще не забыли математику, то легко определите соотношение сторон экрана (15:10) и удивитесь. Похоже, инженеры-разработчики матрицы долго спорили между собой, выбирая разрешение. Одним хотелось сделать стандартный широкоформатный экран 16:9 для просмотра видеофильмов, другим – сохранить обычное для игр соотношение 5:4 или 4:3. В итоге пришли к компромиссу – «ни нашим, ни вашим».

Мы, конечно же, опробовали встроенный дисковод DVD-ROM, посмотрев фильм на программном плейере PowerDVD. Видео на экране отображалось шикарно, цвета были яркими, насыщенными, однако движение оказалось дерганым, на лицах появлялись пятна, а края движущихся предметов расплывались. Звуковая микросхема в ноутбуке двухканальная, так что полноценное пространственное звучание Dolby Digital 5.1 у вас не получится. В общем, в качестве портативного DVD-плейера ноутбук *MaxSelect* нам не слишком понравился.

Тогда мы начали исследовать другие возможности машины. Мы нашли в ней 1,5-ГГц процессор Pentium M, память объемом 512 Мбайт и жесткий диск вместимостью 60 Гбайт. Графический контроллер Nvidia GeForce FX Go 5200 в целом неплохо справлялся с выводом графики. Так, в тесте 3DMark03 машинка показала 1184 балла. Это значит, что частота кадров в самых новых трехмерных играх получится примерно в четыре раза меньше, чем на быстрейших настольных машинах. Что ж, для большинства игр такой скорости компьютера будет совершенно достаточно. По крайней мере, *«Ил-2 Штурмовик»* в нашей редакции летал легко и непринужденно.

Исследуем ноутбук дальше. Находим два контроллера для подключения к локальной сети, один со стандартный разъемом, другой – с радиоинтерфейсом BlueTooth. Замечательно, можно будет подключаться к настольному компьютеру или Интернету без проводов!

Вместо мыши на машине *MaxSelect* установлена гладкая белая сенсорная панель с двумя кнопками. Для снятия отпечатков пальцев она идеальна, а для динамичных игр не слишком удобна: лучше подключить внешнюю мышь. Рядом с панелью встроен микрофон, чтобы записывать нечеловеческие выкрики игрока.

Как и полагается для ноутбука, в модели TravelBook M5Wide предусмотрены инфракрасный порт и гнездо для PCMCIA-карточек. Первый пригодится для беспроводной печати: поднес машинку к принтеру, нажал кнопочку – и готово. Второе понадобится для подсоединения разных устройств и, в частности, поможет считывать карточки памяти от цифровой фотокамеры. Имеется интерфейс IEEE-1394, через который удобно подсоединить цифровую видеокамеру, есть гнезда USB для джойстиков и рулей, а также выход на телевизор.

Клавиатура ноутбука работает мягко и приятно. Клавиши Ins, Del, Home, PgUp, Pg Dn и End, как водится, расположены нестандартным образом, но к этому легко привыкнуть. Мы проверили клавиатуру на одновременное нажатие нескольких клавиш – все в порядке, можно вдвоем играть, скажем, в автогонки, разделив экран пополам.

DVD-накопитель лотка не имеет, диск смешно въезжает в щель и со скрипом выезжает обратно. Кроме проигрывания DVD и CD накопитель позволяет «прожигать» диски CD-R и CD-RW для записи музыки или компьютерных программ, уровней и лабиринтов к играм. И еще: ноутбук можно использовать как плейер для музыкальных компакт-дисков, даже когда компьютер выключен – очень удобно.

После 10-15 мин работы протестированный нами образец слегка нагревался, и в нем включался вентилятор. Лопасти вентилятора, похоже, за что-то задевали: раздавалось негромкое, но определенное пощелкивание, как от трещотки на спицах велосипедного колеса. Вывод: играйте в велосимуляторы!

Заряда батареи, прилагаемой к машине, хватает примерно на два-три часа игры, в зависимости от вида игрушки и частоты обращения к накопителю на CD. Если вы захотите играть дольше, обзаведитесь двумя батареями. Накопителя на дискетах в комплекте нет: забудьте об этой устаревшей дребедени. Лучше пользоваться USB-дисками – маленькими, вместительными и удобными.

Поиграв с ноутбуком *MaxSelect TravelBook M5Wide*, мы задумались не на шутку: как бы уговорить начальство купить такой аппарат редакторам *CGW*? В общем, отличная вещь, рекомендуем!

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **«Атлантик Компьютерс»** URL: **www.maxselect.ru**
ТЕЛ.: **(095)240-2401** ЦЕНА: **$1900**

MAXSELECT TRAVELBOOK M5WIDE

ВЕРДИКТ 

Первый взгляд:

Ящик Пандоры наизнанку, или Шкатулка с драгоценностями

Собери себе развлекалово. **Сергей Никитин**

Как мы все знаем из древнегреческих мифов и легенд, в ящике Пандоры скрывались и ждали момента, чтобы вырваться наружу, все людские беды и несчастья. Но не нужно отчаиваться! Мы не в Древней Греции, поэтому у нас есть отличная замена ящику Пандоры, в которой все наоборот, то есть в предлагаемом мною вместилище содержатся только радости и развлечения. Это платформа *MSI MEGA* (MicroStar International Entertainment and Gaming Appliance, что переводится примерно как «прибор для игр и развлечений фирмы MicroStar»). И действительно, этот прибор включает в себя все, ну или почти все, что нужно для современных мультимедийных развлечений.

Слово платформа уже не раз появлялось в статьях нашего раздела, и вы уже должны знать, что это конструктор, состоящий из корпуса, системной платы и крепежных элементов; остальные компьютерные компоненты в него вы должны выбрать и добавить самостоятельно. Докупать придется не слишком много, поскольку системная плата формата ХРС содержит много встроенных устройств. Это и модем, и сетевой контроллер, звуковая и графическая микросхемы. В описываемой модели в стандартную поставку также входит радио- и ТВ-приемник. Кроме того, присутствует полный набор портов: USB 2.0, FireWire (2 типа), оптические вход и выход звука SPDIF. Это не говоря уж о стандартных разъемах COM и LPT. Чтобы превратить платформу в полноценный компьютер, нужно будет добавить в нее процессор (данная модель рассчитана на Pentium 4 с тактовой частотой до 2,8 ГГц и частотой шины 400 или 533 МГц), память (имеются два свободных гнезда DIMM, максимальный объем памяти 2 Гбайт), накопитель на CD или DVD, жесткий диск и, если вы еще не отказались от атавизмов, трехдюймовый флоппи-дисковод. Но, скорее всего, он не понадобится, ведь MEGA оснащена устройством считывания смарт-карт шести разных типов! Даешь новые технологии!

Но если по какой-то причине перечисленных компонентов у вас под рукой нет, а коробка с *MSI MEGA* уже прибыла, все равно ее нужно немедленно распаковать, а саму систему подключить к сети. Зачем? Ни за что не угадаете! *MEGA* может работать не только как компьютер, но и как мультимедиа-центр. Этот режим не требует ни памяти, ни процессора, ни жесткого диска. Конечно, и возможностей у мультимедиа-центра поменьше: это AM- и FM-приемник, встроенный эквалайзер и проигрыватель музыкальных CD и MP3. Но для легкого развлечения достаточно, не так ли? А самых ленивых, не способных оторваться от дивана ради переключения мелодий или станций, порадует дистанционный пульт управления.

MSI MEGA PC 651

***MSI MEGA PC* работает компьютером, музыкальным центром и домашним кинотеатром.**

К сожалению, законы физики никто не отменял - сила действия равна силе противодействия, КПД не может равняться ста пяти процентам, у каждой медали есть обратная сторона и в каждой бочке меда есть своя ложка дегтя. Все это, к сожалению, верно и для *MSI MEGA*. Все недостатки системы обусловлены ее маленьким размером (длина 30, высота 15, ширина 20 см). Начну с ограниченных возможностей расширения. Нет ни одного свободного гнезда PCI, это раз. Единственное PCI-гнездо занято платой радио- и ТВ-приемника. Это исключает возможность установки полноценной звуковой платы с цифровым сигнальным процессором, который будет рассчитывать потрясающую звуковую панораму для 3D-игр. Имеющаяся звуковая микросхема обеспечивает шестиканальное звучание, необходимое домашнему кинотеатру, но в играх использует ресурсы основного процессора.

Конечно, в свободный AGP-порт придется установить мощную видеоплату, ведь встроенная графика в коробочке слишком слаба – быстрой смены кадров в играх с ней не получить. И потом, несмотря на то, что трехдюймовый флоппи-дисковод морально полностью устарел, он все еще весьма популярен. В нашу же систему его можно установить только путем рокировки с устройством чтения смарт-карт. То есть или-или. И, наконец, проблемы при сборке, которые вызваны все теми же крошечными габаритами коробочки. Особенно ярко это проявляется при установке нестандартного радиатора (что мне понравилось, вентилятор меняет обороты в зависимости от температуры процессора) и накопителей.

В комплект поставки входит все необходимое. Это и драйверы с руководствами по сборке (документацию на русском языке тоже не забыли положить), и радиоантенна, и все необходимые программы для радио- и ТВ-приемника.

Выбор, как всегда, за пользователем. Но наша рекомендация такова – если вас не смущают небольшие мучения при сборке и отнюдь не гигантские возможности расширения, то эта платформа для вас. При определенных усилиях вы сможете превратить ее в полноценный мультимедиа-центр. Или домашний кинотеатр. Или и то и другое. Кому как нравится.

ВЕРДИКТ 

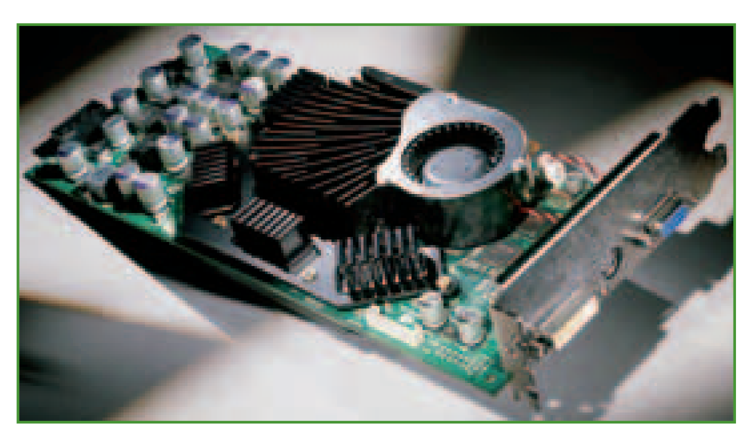
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Microstar International**
URL: **www.microstar.ru** ЦЕНА: **$315**

Крякнутый Кейс Лойда

Затененные пиксели. *Лойд Кейс*

За сравнительно недолгую историю существования компьютерных игр графические технологии достигли поистине гигантского прогресса. По сравнению с появившимися всего несколько лет назад первыми полностью трехмерными экшенами, вроде *Quake* и *Tomb Raider*, современные игры выглядят просто потрясающе. Тем не менее, даже 3D-шутеры нового поколения, например *Doom III* и *Half-Life 2*, не смогут вывести на экраны наших мониторов столько же полигонов, сколько их было, скажем, в мультфильме «*Шрек*».

В чем же здесь дело? Оказывается, в трехмерных компьютерных фильмах, к числу которых относится и вышеупомянутый «*Шрек*», графика создается с помощью специальных программ, называемых «шейдерами» (shaders). Пиксельные шейдеры (pixel shaders) работают с отдельными пикселями или группами пикселей, а вершинные шейдеры (vertex shaders) действуют на уровне геометрии объектов.



В трехмерных компьютерных фильмах вроде «*Шрека*» графика создается с помощью специальных программ, называемых «шейдерами».

Некоторые шейдерные программы состоят из сотен строчек кода и на их исполнение – т.е. на обсчет каждого отдельного кадра – мощные графические станции и сервера тратят долгие минуты и даже часы.

Главная причина того, что шейдерные технологии до сих пор практически не используются в играх, заключается в том, что современное железо не способно справляться с их обработкой в реальном времени. Новейшая плата GeForce FX 5900 Ultra при условии грамотного программирования, может быть, и смогла бы выполнить средних размеров шейдер, но выдать при этом на экране 60 кадров в секунду она, конечно же, будет не в состоянии. Проблема упирается также и в недостаточно быстрый центральный процессор (CPU), поскольку многие элементы 3D-игр, например просчет физики столкновений, являются его прямыми функциями.



Своей невероятной красотой вода в *Morrowind* обязана пиксельным шейдерам.

Начиная с линейки GeForce3, графические платы компьютеров являются программируемыми. Если раньше программной обработкой графических данных (пикселей, полигонов и т.д.) занимался только CPU, то GeForce3 стал первым полноценным графическим процессором, доступным по цене рядовому пользователю.

К сожалению, в большинстве современных игр преимущества шейдерных технологий используются пока еще очень мало. Отчасти это связано с тем, что программисты сами еще не освоили их в должной степени. Кроме того, технологический цикл разработки среднестатистической игры занимает от 18 до 24 месяцев, поэтому продукты, поддерживающие шейдеры, начали появляться лишь совсем недавно, и, как правило, шейдеры в них используются исключительно для создания красочных эффектов – например, прозрачной, блестящей на солнце воды в *The Elder Scrolls III: Morrowind*. Кроме того, большинство игр, поддерживающих шейдеры, по-прежнему используют и старые технологии – multipass texture mapping, fixed-function transform, lighting pipelines и т.д.

Но если в будущем все-таки появится железо, способное обрабатывать сложные шейдерные программы и при этом выдавать на экране не менее 60 кадров в секунду, то тогда перед разработчиками откроются новые и весьма любопытные подходы к созданию игр. Например, вместо громоздких файлов с текстурами, занимающих сотни мегабайт дискового пространства, можно будет использовать программы, динамически генерирующие текстуры в реальном времени. Синтетически созданная текстура называется «процедурной текстурой» (procedural texture). И если удастся написать игру, пользующуюся исключительно такими процедурными текстурами, то на винчестере она будет занимать совсем немного места – ведь все данные для создания текстур будут генерироваться непосредственно в процессе работы. Кроме того, даже подойдя к игровому объекту вплотную, вы никогда не увидите на нем гигантских, на пол-экрана, пикселей - ведь динамическое изменение детализации текстуры тоже будет являться частью процесса ее генерации. И тогда разработчикам не придется прибегать ко всяческим ухищрениям, вроде MIP-карт, чтобы обеспечить приличный уровень детализации картинки – ведь шейдеры смогут изменять детализацию объектов и ландшафтов «на лету».

Понятно, что подобные операции потребуют огромной вычислительной мощности и на данный момент даже самые производительные видеокарты и процессоры не в состоянии осуществлять их в реальном времени. Тем не менее, некоторые ограниченные расчеты, связанные с процедурным текстурированием, уже применяются в ряде игр – например, для вывода на экран реалистичного пламени и дыма, - хотя подавляющее большинство игровых программ по-прежнему используют огромные файлы с текстурами высокого разрешения.

Пора подводить итоги. Технологической гонке процессоров и видеокарт конца пока не предвидится. Шейдерные программы на данный момент еще только переживают период своего становления – по крайней мере, применительно к системам, доступным рядовым геймерам. Однако рано или поздно графические акселераторы следующих поколений неминуемо должны научиться генерировать процедурные текстуры в реальном времени и создавать виртуальные миры с любым уровнем детализации. Хотя вряд ли стоит ожидать этого в течение ближайших двух-трех лет...

ФОТО: АРНОЛЬД ТИОСЕХО


2003
(game)land
ОСНОВАНА В 1992
движение вверх
СТРАНА ИГР
HALF-LIFE 2
ХАКЕР
МЕСТЬ ХАКЕРА
Брутфорс
КАРДИНГ
ХУЛИГАН
ПУТЕВОДИТЕЛЬ
COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN
COMPUTER GAMING WORLD
WORLD OF WARCRAFT
DVD
НОУТБУКИ
СВОЙ БИЗНЕС

Выжженная земля

Реквием уходящему другу

Прощай, Scooter, мы так и не успели тебя толком узнать... **Роберт Коффей**

Возможно, мне следовало бы сравнить тебя с ясным летним днем? Хотя нет. Это было бы неправильно, учитывая, что большинство сотрудников CGW ненавидят солнце и свежий воздух. Кроме того, сложившиеся обстоятельства вынуждают меня к сочинению трагической элегии, а не какого-нибудь заурядного сонета, ибо случилось то, чего никто из нас не мог представить себе даже в страшном сне: Тьерри Нгуен aka Scooter уходит из журнала... жалкий маленький ублюдок...

Он уходит, бросая нас на произвол судьбы, – вот и вся благодарность за то, что в течение шести лет мы пытались превратить этого глупого, несмышленого щенка в подобие человека. Да, да, шесть лет минуло с тех пор, как Тьерри Нгуен – честолюбивый, застенчивый и чахлый стажер – впервые постучался в дверь редакции. За время работы здесь он превратился в наш счастливый талисман и стал настоящим игровым журналистом – ленивым, пресыщенным, полностью разучившимся общаться с нормальными людьми. А теперь этот маленький подонок заявляет: «Пора мне, наконец, расправить крылья и воспарить к своей заветной, сияющей мечте». Что ж, удачи тебе, подлый предатель...

Конечно, нужно признать, что, работая здесь, Scooter получал больше ударов и унижений, чем сбрендивший паралитик, вдруг решивший поиграть в «вышибалы», но ведь общеизвестно, что адские душевные муки и физические страдания одних сотрудников являются наивысшим наслаждением для других журналистов *CGW*... Ты был потрясающе стойким и жизнелюбивым парнем, Тьерри, ты безропотно выносил даже самые дикие проявления нашей любви. Ведь мы делали тебе больно исключительно потому, что слишком сильно любили тебя... Теперь, когда ты это знаешь, ты понимаешь, почему мы хотели раскрасить тебя из пульверизатора с ног до головы, как девушку в фильме «Золотой палец», чтобы сделать прикольную фотографию для номера, в котором будем называть лучшие игры прошедшего года. Ты понимаешь, почему мы затеяли этот дурацкий конкурс «Придумай самый крутой дизайн для головы Тьерри Нгуена». Почему мы называли всех твоих девушек Scootina'ми... Черт возьми, да если б мы тебя не любили, то просто выставили бы за дверь сразу по окончании твоей стажировки – как мы поступили, к примеру, с Джейсоном Брауном aka Chim-Chim. Но мы оставили тебя в редакции и всегда поручали тебе самые тяжелые и противные задания, а ты все выдерживал и никуда от нас не уходил. И в итоге даже расцвел – на свой, квазичеловеческий, лад.

А теперь мы тебя потеряли, а *Official U.S. PlayStation Magazine* – приобрел... Кто отныне будет делать за нас всю грязную работу? Кто будет сгрызать мозоли с наших плоскостопных подошв? Кто будет вычесывать блох из шевелюры Даррена Глэдстоуна? По всей видимости, этим вновь начнут заниматься наши временные сотрудники и стажеры, бесконечной безликой чредой проходящие через редакцию, чтобы затем навсегда исчезнуть... Впрочем, мозоли и блохи – это, на самом деле, пустяки по сравнению с нашей главной потерей – хранящимся в твоей голове кладезем совершенно бесполезной информации, который мы между собой называли «Скути-Матрицей». Мы можем взять вместо тебя хоть дюжину новых сотрудников, но все равно они не смогут мгновенно давать нам точные ответы на любой вопрос, связанный с кино, аниме, историей игровой индустрии, датами выходов игр и фильмов, героями комиксов, а главное – рейтингами, которые *CGW* в разное время выставлял различным играм. Тебя мы в любое время дня и ночи могли спросить что-нибудь вроде: «Какую оценку у нас получила игра *Meat Puppet?*», и ты, ни секунды не задумавшись, выпаливал: «Четыре совершенно незаслуженных звезды». Задай мы такой вопрос главному редактору Джеффу Грину – он ухмыльнется, промычит что-нибудь невнятное, а затем ловко переведет разговор на другую тему... М-да, похоже, теперь, чтобы найти нужную информацию, нам придется самим рыться в справочниках и подшивках старых журналов. Эх, Тьерри, Тьерри, как ты мог?..

Но, забирая с собой «Скути-Матрицу», ты не сможешь унести из стен нашей редакции самое главное свое достояние – прозвище. Потому что все права на него, о мой бывший друг, навечно принадлежат *CGW*. Мы, конечно, не настолько жестоки, чтобы вышвырнуть тебя за дверь голым – мы придумаем тебе какую-нибудь другую кличку, по-настоящему злую и обидную, от которой ты не сможешь отделаться до конца своих дней. Впрочем, вряд ли это станет для тебя серьезной проблемой – ведь в свое время ты уже взял совершенно нейтральное и ничего не выражающее прозвище и за несколько лет сделал его одним из самых известных и уважаемых имен в игровой журналистике. Слово «Scooter» стало синонимом таких достоинств, как «опыт, объективность, эрудиция, профессионализм»... Поделись секретом, прохвост, как тебе это удалось??

Ладно, посмотрим, удастся ли тебе проделать подобный трюк с новой кличкой, которую мы тебе дадим. Как тебе, к примеру, понравится такой вариант: Li'l Cindy? Ха-ха! Страшно? Или, скажем, Senor Peanut? А-а, придумал! Придумал!! Мы назовем тебя Hot Pants. И ты отныне будешь Тьерри 'Hot Pants' Нгуен.

М-да... А может быть, не нужно так извращаться? Может, пришло время начать, наконец, звать тебя просто Тьерри? Удачи тебе, малыш. С твоим уходом в сердце каждого сотрудника *CGW* образовалась пустота, которую вряд ли кто-то сможет когда-нибудь вновь заполнить. Прощай.



Кто будет сгрызать мозоли с наших плоскостопных подошв?

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ДЖОНА УЭЙШАКА







И все-таки он вертится!



FLATRON™ F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600×1200
USB-интерфейс



г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкотрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ-компьютер (095) 777-6655; Компьютеры и офис (095) 918-1117; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; НИКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; Flake (095) 236-9925; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001; **г.Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **г.Волгоград:** Техком (8442) 975-937; **г.Воронеж:** Сани (0732) 733-222, 742-148; **г.Иркутск:** Комтек (3952) 258-338; **г.Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **г.Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

UNREAL TOURNAMENT 2004 • MAX PAYNE 2 • ИГРЫ В СРЕДИЗЕМЬЕ

НОЯБРЬ • 11(18) 2003